



Universidade de Brasília

Departamento de Design - Instituto de Artes da UnB

Ana Clara Sousa de Matos

Stephanie Arcas Conceição

Trabalho de Conclusão de Curso

Alexia no Mundo de Topia: Proposta de animação sobre distopia e seres mitológicos

Brasília - DF

Junho de 2019



Universidade de Brasília

Departamento de Desenho Industrial - Instituto de Artes da UnB

**Alexia no Mundo de Topia:
Proposta de animação sobre
distopia e seres mitológicos.**

Relatório apresentado ao
Departamento de Design como
requisito para obtenção do diploma
de Bacharel em Design com
habilitação em Programação
Visual, sob orientação do Professor
Tiago Barros Pontes e Silva.

**Brasília - DF
Junho de 2019**

DEDICATÓRIA

À todos os estudantes que sonham trabalhar em qualquer área que seja do ramo da animação e não conseguiram se encontrar no meio acadêmico ainda. Esperamos que o relatório do nosso projeto te inspire e que tomemos cada vez mais iniciativas para que o tema de animação seja abordado nas universidades, tendo em vista a grande relevância que os materiais brasileiros tem ganhado internacionalmente. É uma área que só tende a crescer e precisamos continuar impulsionando isso e levando o assunto.

AGRADECIMENTOS

Queremos agradecer imensamente à todos que nos ajudaram na produção do nosso trailer e deram feedbacks sobre nossa história, e sobre como ela podia melhorar. Acreditamos que sem o apoio de vocês, nosso trabalho não teria ficado tão rico como está agora.

Agradecemos aos nossos pais, que buscaram entender o que fazemos, mesmo não sendo do campo de atuação deles, e nos forneceram os melhores materiais possíveis para fazê-lo acontecer.

Aos artistas voluntários que nos ajudaram durante o projeto. Aprendemos muito com vocês e esperamos ter dado conhecimento em troca também: Tatiana Queiroz, Júlia Câmara, Luís André Leal, Luíza Cardoso, Danilson Carvalho, Gleydson Caetano, Eber Filipe, Bianca Oliveira, Betu Souza, Rafaela Sukiama, Paulo Almeida, Thainá Ferreira, Cristina Bauchspiess, Leonardo Bustamante, Igor de Paiva, Luana Brandão, Aline Yumi Nakata, César Domingos, Julia Lózzi e Bryan Nicholas.

Ao Tiago Barros, por todos esses dois anos trabalhando juntos, por sempre perguntar, antes de qualquer coisa, como estávamos nos sentindo e se estávamos satisfeitas com nosso projeto!

E à parceria que tivemos como dupla nesse projeto gigante!

RESUMO

O presente projeto foi feito com o objetivo de relatar o desenvolvimento de um trailer de proposta de série animada 2D, quadro a quadro, sobre distopia e seres mitológicos. O projeto surgiu da inquietação de se ter espaço para a confecção desse tipo de material dentro da universidade, gerando e compartilhando conhecimento com os alunos sobre o processo de criar uma animação. Além disso, a pouca visibilidade do nosso próprio folclore que é, muitas vezes, substituído pelo consumo da mitologia estrangeira, motivou a equipe em produzir algo inspirado nesta temática. O relatório passa por todas as etapas do projeto, desde a idealização, criação de estratégia de produção, desenvolvimento de roteiro e animação até se ter o produto final. Além disso, relata as disciplinas criadas para passar o conhecimento e estudo em animação, buscando estimular outros alunos para que outros projetos semelhantes surjam. Houve a ajuda voluntária de artistas para compor a equipe e ajudar a alcançar o resultado almejado com o produto final.

Palavras chave: animação 2D, folclore, design, trabalho em equipe.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Fluxograma de produção.....	14
Figura 2. Umibouzu, de Shigeru Mizuki.....	17
Figura 3. Kodamas, espíritos que habitam as árvores. Cena do filme Princesa Mononoke, de Hayao Miyazaki.	18
Figura 4. Mapa de O Senhor dos Anéis.	27
Figura 5. Organização das cenas.....	40
Figura 6. Primeira página de Alexia no Mundo de Topia.....	41
Figura 7. Cena da série Steven Universo.....	44
Figura 8. Cena de O Segredo Além do Jardim.....	45
Figura 9. Cena de Tekkonkinkreet.....	46
Figura 10. Bee and Puppocat, de Natasha Allegri.....	50
Figura 11. Rascunhos da Alexia.....	50
Figura 12. Primeiro concept renderizado da Alexia.....	51
Figura 13. Rascunhos do novo concept da Alexia.....	51
Figura 14. concept final renderizado da Alexia.....	52
Figura 15. Primeiros rascunhos do Anahí.	54
Figura 16. Primeiro model sheet do Anahí renderizado.	55
Figura 17. Primeiros conceitos do Anahí.....	55
Figura 18. personagem Steven, da série Steven Universo, de Rebecca Sugar.....	56
Figura 19. Concept final renderizado do Anahí.	56
Figura 20. Rascunhos da forma original de Baruque.	58
Figura 21. Rascunhos da forma humana de Baruque.....	59
Figura 22. Concepts finais renderizados do Baruque.....	59
Figura 23. Referências utilizadas para o design do robô. Nenhuma dessas imagens foi criada pela equipe.....	62
Figura 24. Sketches do desenvolvimento do Robô	63
Figura 25. Sketches do desenvolvimento do Robô	64
Figura 26. Comparação entre os designs do robô.....	65
Figura 27. Design do Robô com renderização	66
Figura 28. Concept final do Robô.....	67

Figura 29. Personagem usado de referencia.	71
Figura 30. Korokke de Jonatan Cantero.	71
Figura 31. Personagem do curta “Who is afraid of Mr Greedy?” feito pelos alunos da escola Gobelins: Simon Boucachard, Jean Baptiste Cumont, Sylvain Fabre, Guillaume Fesquet, Adeline Grange, Maxime Mary and Julien Rossire. ...	72
Figura 32. Sketches de Cotuba.	73
Figura 33. Sketches de Cotuba.	74
Figura 34. Sketches do concept de Cotuba.	75
Figura 35. Sketches do concept de Cotuba.	76
Figura 36. Concept renderizado de Cotuba)	77
Figura 37. Alternativa concept de Cotuba.	78
Figura 38. Alternativa do concept de Cotuba	79
Figura 39. Concept final de Cotuba.	80
Figura 40. Imagens de referência para criação de Ibá. À esquerda, “Protector” de Alexis Rives, e a direita, concepts da Hq Ara de Tim McBurnie.	83
Figura 41. Concepts iniciais de Ibá.	84
Figura 42. Alternativas de cor de Ibá.	86
Figura 43. Concept Final de Ibá.	87
Figura 44. Concept Final de Ibá.	88
Figura 45. Rascunhos do concept de Eora.	90
Figura 46. Primeira alternativa de concept da Eora.	91
Figura 47. conceito final da Eora.	92
Figura 48. Model Sheets dos personagens da série.	93
Figura 49. Model Sheets produzidas dos personagens.	95
Figura 50. Anotações de Rob Koo.	97
Figura 51. Corte de cenas do filme dos Incríveis como exemplo da Regra dos Terços.	98
Figura 51. Storyboards de A Viagem de Chihiro, de Hayao Miyazaki.	99
Figura 52. Storyboard de Steven Universo.	99
Figura 53. Storyboard do trailer em produção.	102
Figura 54. Screenshot do animatic.	103

Figura 55. Imagem representando os keys, breakdowns,inbetweens e timecharts.....	106
Figura 56. Material de divulgação para Web.	107
Figura 57. Pasta no Google Drive da primeira edição da matéria de animação.	109
Figura 58.Pasta de um dos grupos que participou da primeira edição da matéria de animação.....	110
Figura 59.Alguns shots dos trabalhos produzidos pelos alunos da disciplina.	111
Figura 60. Material gráfico para divulgação da segunda edição do Curso de Extensão em Animação.	112
Figura 61. Apostila produzida pela professora Tatiana como material auxiliar da disciplina.	114
Figura 62. Critérios de avaliação da disciplina.	115
Figura 63. Pasta do TED.	116
Figura 64. Imagem da lista de props com as instruções e itens a serem desenhados.....	118
Figura 65. Props desenvolvidos pela turma.	119
Figura 66. A esquerda - Tekkonkinkreet. A direita - Steven Universo.	120
Figura 67. Cenários produzidos pela turma.....	121
Figura 68. Autoras e alunos do TED que colaboraram com a produção do trailer.	121
Figura 69. Manual do cenário.....	122
Figura 70. Manual do cenário.....	123
Figura 71. Exemplo de time chart produzido na matéria.	124
Figura 72. Cronograma de produção.....	125
Figura 73. Animação com clean up e colorização.	126
Figura 74. Gráfico de humor para a produção da música.	128
Figura 75. Gráfico de tensão para a produção da música.....	129
Figura 76. Lista de efeitos sonoros.....	130
Figura 77.Cena sendo editada no After Effects.	131
Figura 78. Sequências da animação editadas no After Effects.	132

Figura 79. Rascunhos e alternativas desenvolvidas por Julia Lozzi e Bryan Nicholas.	134
Figura 80. Logo de Star vs The Forces of Evil.....	135
Figura 81. Rascunho da logo da série.....	135
Figura 82. Resolução da logo até o momento da entrega do relatório.	136
Figura 83. Cenas de “Alexia no Mundo de Topia” finalizadas até o momento da entrega do relatório.	139

SUMÁRIO

1	Introdução.....	11
2	MÉTODO	13
3	IDEIA	16
4	Folclore brasileiro.....	20
5	Enredo	23
5.1.	Logline	24
6	Construção dos Mundos (Worldbuilding)	27
6.1.	Brasília (2119).....	28
6.2.	Topia.....	30
7	Roteiro do trailer	32
8	Referências de animação	43
9	Pré-produção	47
9.1.	Personagens.....	47
9.1.1.	Alexia (protagonista)	48
9.1.2.	Anahí.....	53
9.1.3.	Baruque (Gralha-Azul)	56
9.1.4.	Robô	60
9.2.	Antagonistas	67
9.2.1.	Cotuba (Mapinguari)	68
9.2.2.	Ibá (Corpo-Seco).....	80
9.2.3.	Eora (Besta-Fera)	88
10	Model sheets	93
11	Storyboard e animatic.....	96
12	Produção	105

12.1.	Animação	105
12.2.	Disciplinas de animação	106
12.2.1.	Primeira edição do curso de extensão de animação.....	108
12.2.2.	Segunda edição do curso de extensão de animação.....	111
12.2.3.	Disciplina prática - Criação da equipe	116
12.3.	Método de produção em dupla	125
13	Música	127
14	Pós-produção	131
15	Identidade Visual	134
16	Alexia no Mundo de Topia	137
17	Conclusão.....	140
18	Referências bibliográficas.....	141

1 INTRODUÇÃO

A história contada por meio de animações, sejam elas séries animadas ou filmes, é um meio influenciador de cultura e comportamentos. Com o tempo, a noção de que desenhos não são voltados apenas para crianças se fortaleceu, fazendo com que o conteúdo de animação ganhasse a atenção de cada vez mais pessoas das mais diversas faixas etárias.

Notamos que o folclore brasileiro não tem muita visibilidade dentre seu próprio povo. É cada vez mais comum vermos a população substituindo o consumo da própria cultura, pela estrangeira. E um dos motivos para que isso aconteça é a falta de representação, valorização e registro do conteúdo nacional de maneira mais atrativa para o público-alvo, nos meios de reprodução mais acessados: a televisão e os serviços de streaming na internet.

No contexto atual, o consumo de produções estrangeiras foi facilitado e é cada vez mais comum vermos a população brasileira priorizando o consumo de mídias de origens não nacionais. Dessa forma, o presente projeto foi motivado em produzir o material necessário para o desenvolvimento de uma série sobre distopia em contraste com um mundo repleto de seres mitológicos inspirados no folclore brasileiro, visando valorizar nossa cultura e contribuir para a sua expansão no território nacional. Consequentemente, incentivando o interesse, a produção e a reprodução de materiais sobre o folclore brasileiro.

Portanto, o objetivo do projeto é conceber um trailer para a série animada, inspirada no folclore brasileiro, apresentando todas as suas etapas, desde a idealização, criação de estratégia de produção, desenvolvimento de roteiro e animação até o produto final.

Além disso, há uma carência no curso de matérias, projetos de extensão ou grupos de estudo voltados para o estudo e prática da animação. E tendo em vista a grande visibilidade que o Brasil está recebendo devido as suas produções audiovisuais, acredita-se que seja de suma importância que este assunto seja abordado na Universidade de alguma maneira. As produções do cinema de animação brasileiras estão ganhando reconhecimento ao redor do mundo, tornando

esse mercado crescente. Nós tomamos a iniciativa de criar projetos de extensão em animação para incentivar mais produções e ajudar os estudantes a se capacitar. O que estimulou ainda mais o desenvolvimento do trailer Alexia no Mundo de Topia, que contaria com a constituição de uma equipe e o compartilhamento desse tipo de conhecimento entre alunos da própria universidade e profissionais que já atuam na área.

2 MÉTODO

Abordaremos nesse capítulo o modelo de produção desenvolvido para que tivéssemos como produto final o trailer da série animada. O processo não se deu de forma linear, pois surgiram dúvidas acerca da melhor maneira de levarmos o projeto, tendo etapas acontecendo simultaneamente, retrabalhos no roteiro, redesign dos personagens, dentre outras coisas que não estavam previstas no nosso cronograma. Aprendeu-se muito em questão de direção e produção, além de termos a oportunidade de sermos monitoras em disciplinas de animação que nos deram a oportunidade de aprender com profissionais da área, estudarmos e lecionarmos alguns conteúdos durante as aulas. Após a experiência com as aulas lideramos uma equipe que nos ajudaria em algumas etapas do projeto.

O processo de criação da animação 2D pode ser dividido em três etapas: *pré-produção*, *produção* e *pós-produção*. A *pré-produção* consiste em toda a preparação do material para a confecção da animação, ou seja, é a fase de criação. A *produção* é onde fazemos, de fato, a animação dos personagens, a sua colorização e a dos cenários. Por fim, a *pós-produção* é a última fase, em que se dá os retoques finais, acrescentando efeitos especiais, iluminação, correção de cor e a edição final do vídeo.

O fluxograma da Figura 1 ilustra melhor as etapas pelas quais passamos:

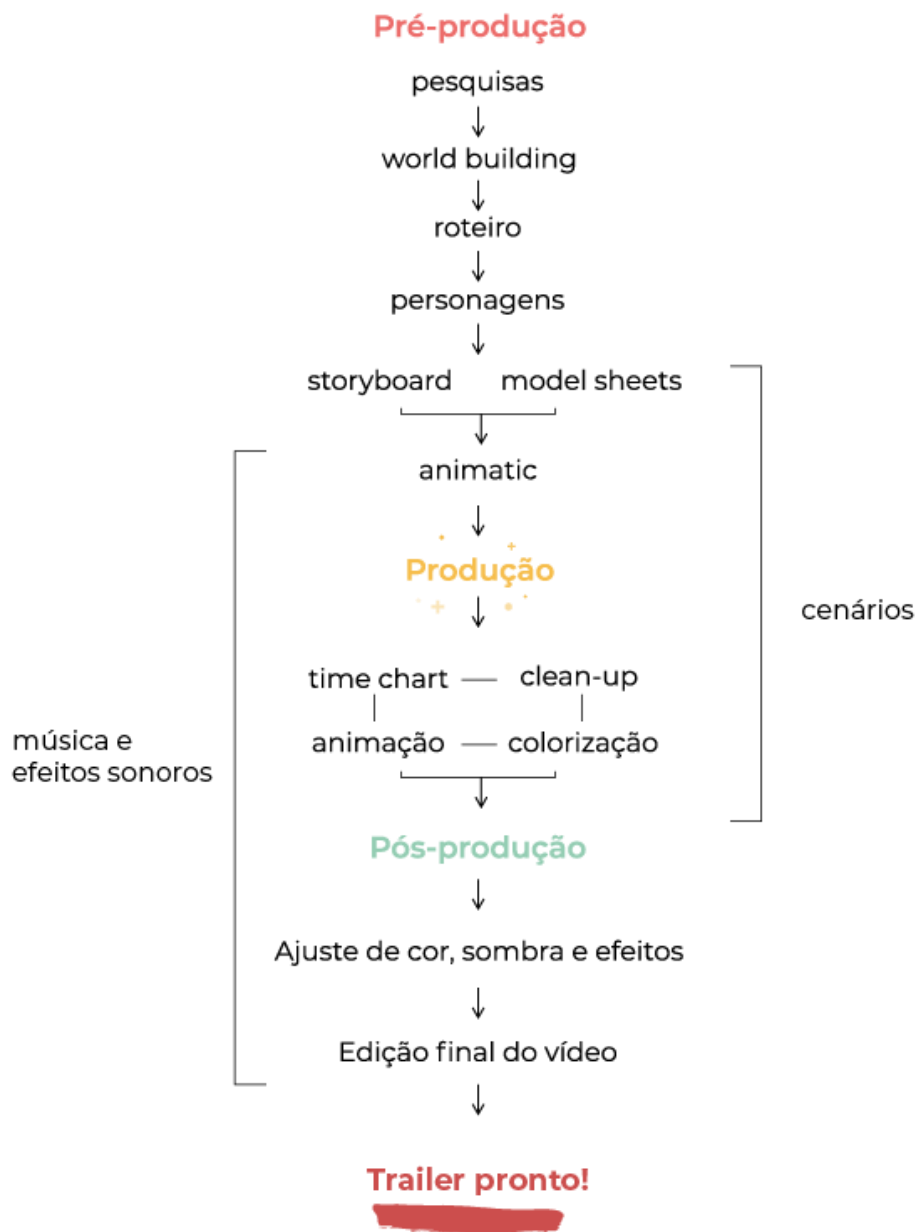


Figura 1. Fluxograma de produção

Na *pré-produção* (etapa de confecção de personagens, cenário e *storyboard*), primeiramente foi feita uma pesquisa acerca das narrativas folclóricas do Brasil e comparamos com o Japão, permitindo que seguíssemos para o *worldbuilding*, enredo e toda a parte conceitual da animação. Para garantirmos uma linguagem homogênea no projeto, trabalhamos para a unificação do estilo dos nossos traços.

Com uma identidade definida para a animação, seguiu-se com a finalização do roteiro e do *storyboard*. O *storyboard* é o documento que contém uma série de painéis em sequência que ilustra o roteiro, nesses quadros definimos ângulos de câmera, tempo de cena e o utilizamos de base para sabermos quantos e quais cenários deveriam ser feitos. Também a partir do roteiro, fizemos a gravação provisória do áudio e encontramos um músico para fazer a trilha sonora. Ainda sem a música finalizada, fomos capazes de fazer o *animatic*, que é o *storyboard* com o tempo correto de exposição das cenas, servindo para mostrar como será o filme final antes de ser animado.

Na *produção*, foi organizado uma equipe pessoas interessadas em nos ajudar com o projeto em uma matéria ofertada pelo nome Produção de animação. A experiência de liderar uma equipe foi extremamente relevante para nós, visto que exercemos o papel de diretoras da animação pela primeira vez e organizamos os arquivos necessários para a equipe poder animar.

A *pós-produção* era a etapa que tínhamos menos afinidade e noção de como aplicar ajustes de cor, iluminação e sombra. Foi necessário fazer uma pequena pesquisa com animadores já conhecidos e que disponibilizam informações acerca das etapas da animação. Utilizamos o material do artista Toniko Pantoja como referencial.

Há mais explicações e detalhamentos sobre cada etapa citada, relatando a experiência que tivemos, os materiais gerados e como a equipe nos auxiliou para a produção do trailer da animação.

3 IDEIA

Inicialmente, a intenção foi fazer uma espécie de simulação de *pitching*, contendo apresentação do *pitchbook* (documento contendo especificações sobre um projeto audiovisual ainda não realizado) e trailer de até 1 minuto. Os materiais do *pitchbook* são resultantes dos produtos do processo de pré-produção do trailer.

O projeto documentado surgiu a partir da vontade de se executar uma matéria que fosse focada no processo de desenvolvimento de uma animação. Inicialmente, o conceito do projeto era focado apenas na etapa de pré-produção e, tendo isso em mente, começamos a introduzir o conceito do que iríamos fazer.

Em nossa primeira reunião, fizemos um *brainstorming*, no qual surgiram vários temas interessantes e de acordo com nossos próprios gostos, conseguimos filtrar três elementos que nos chamavam mais atenção para serem o norte do enredo de nossa história.

Além disso, fizemos uma coleta de referências de nomes de artistas, animações e filmes que nos atraíam em algum aspecto, podendo estes serem elementos visuais, sonoros ou de narrativa e utilizamos como *moodboard* (painel de referência de humor).

Os temas selecionados foram: fantasia, distopia e magia. Demos início ao processo de criação de um enredo base, com as ideias iniciais dos personagens e ambientação que queríamos para a animação.

A história inicial se passa em um futuro distópico, no qual existem dois mundos: o dos humanos e o dos monstros. Os dois mundos coexistem em universos espelhados, sendo que o dos humanos está em ruínas. Nesse contexto, monstros negam-se a ajudar o mundo humano a se reerguer e fazem com que a sua própria existência seja um segredo para o outro mundo.

No *brainstorming* havia anotações sobre a mitologia japonesa, então pensamos que seria interessante se nossa história abrangesse isto, contrastando com o cenário distópico do outro mundo. No folclore japonês existem os *Youkai*s, definido:

(...) Uma classe de criaturas sobrenaturais do folclore japonês (...) Alguns são humanos com características de animais, ou o contrário, como o Kappa (lit. "criança do rio") e o Tengu (lit. "cães sagrados"). Um yōkai geralmente tem algum tipo de poder sobrenatural ou espiritual, e assim encontros com humanos tendem a ser perigosos.(...) O termo yōkai é ambíguo, e pode ser usado para designar todo tipo de monstro e criatura sobrenatural.

Segundo Foster (2008), *youkais* tem significados de teor diferente em cada período da história japonesa. Em um primeiro momento, no período Edo, os seres foram catalogados; depois, no período Meiji, essas crenças foram abaladas sobre a influência da ciência ocidental. Então os *youkai* foram ressignificados como símbolos da cultura japonesa, gerando algum conforto aos japoneses que não conseguiram acompanhar a rápida modernização de seu país. E por último, a era que estamos vivendo, onde os *youkais* foram inseridos na cultura pop, se apresentando em animes e mangás, como Yu Yu Haskusho, de Yoshihiro Togashi, e Princesa Mononoke, de Hayao Miyazaki.



Figura 2. Umibouzu, de Shigeru Mizuki.



Figura 3. Kodamas, espíritos que habitam as árvores. Cena do filme Princesa Mononoke, de Hayao Miyazaki.

Nesta história os monstros seriam *youkais*, bons e ruins, em que há uma hierarquia baseada na força e no medo. No mundo humano, as histórias sobre estes seres ainda circulam e são tratados como mitos. Alguns contos culpam os *youkais* pelo rumo que o mundo humano tomou, e outros dizem que o próprio homem afastou os *youkais* com seu egoísmo e tecnologia avançada.

A personagem principal, uma garota, acidentalmente entra do mundo dos monstros e conhece um deles. Ela é generosa, amiga da natureza (apesar de nunca ter tido um contato real com a mesma em seu mundo), aventureira e curiosa. Enquanto a criatura que conhece é impregnada do preconceito que sua cultura o ensinou a ter sobre o outro mundo e os seres que nele habitam.

Com o primeiro contato, há o estranhamento entre eles, mas, a após um período, ocorre a transmissão de sentimentos de amizade, o que os aproxima e permitirá com que o enredo se desenvolva de forma que a trama aconteça em torno da sensibilização dos *youkais* para a quebra de barreiras entre os mundos, visando o renascimento do mundo humano.

Desde o início definimos que queríamos uma garota como protagonista, dando visibilidade e força à figura feminina, e a transformando na heroína da trama. Entretanto, a história ainda possuía vários aspectos que nos incomodavam, principalmente na questão da falta de brasilidade. Então ainda havia algum retrabalho a ser feito sobre a questão do enredo antes de começar a pensar na personalidade dos personagens.

Tendo em vista a grande visibilidade que o Brasil está recebendo devido as suas produções audiovisuais, como *Irmão do Jorel* (Juliano Enrico), ou mesmo *O Menino e o Mundo* (Alê Abreu), acredita-se seria proveitoso utilizar deste projeto para apresentar a cultura brasileira, de forma instigante, ao público brasileiro e também de outras nacionalidades.

Notamos que o folclore brasileiro não tem muita visibilidade dentre seu próprio povo, e é cada vez mais comum vermos a população substituindo o consumo da própria cultura pela estrangeira. E um dos motivos para que isso aconteça é a falta de representação, valorização e registro do conteúdo nacional de maneira mais atrativa para o público-alvo nos meios de reprodução mais acessados: a televisão e os serviços de streaming na internet.

Acreditamos que a criação de um projeto audiovisual em animação valorize nossa cultura e contribua para a expansão dela no território nacional. Consequentemente, incentivando o interesse, a produção e a reprodução de materiais sobre o folclore brasileiro, assim como vem sendo feito pelos japoneses, nos mangás e animes. Então decidiu-se utilizar os elementos do folclore brasileiro para enriquecer o mundo dos monstros, em vez do folclore japonês

4 FOLCLORE BRASILEIRO

Para que pudéssemos abordar o folclore no projeto de maneira coerente, foi feita uma pesquisa acerca do assunto visando compreender como a manifestação do folclore acontece em diferentes culturas. Como base comparativa, utilizamos o Japão como exemplo de cultura do exterior que é consumido em seu território e fora dele, contrariando a situação do folclore brasileiro, que é muitas vezes substituído por um conteúdo de outro país.

Com a visão de como a cultura de um país é consumida e transmitida para as pessoas e percebendo a maneira em que esse conteúdo é constantemente atualizado em produções literárias e cinematográficas, fomos capazes de adequar o conteúdo do folclore brasileiro pesquisado para a nossa produção audiovisual, permitindo uma aproximação de histórias brasileiras ao universo da animação proposta.

A definição de folclore, segundo Luís da Câmara Cascudo no livro *Folclore do Brasil* (1964) é “um patrimônio de tradições que se transmite oralmente e é defendido e conservado pelo costume. Esse patrimônio é milenar e contemporâneo. Cresce com os conhecimentos diários desde que se integrem nos hábitos grupais, domésticos ou nacionais”. Com isso, o autor resumiu os critérios para que algo seja considerado folclórico como sendo: antiguidade, anonimato, divulgação e persistência.

A partir do conceito, buscamos compreender a forma que o folclore brasileiro surgiu em nosso país, comparando-o ao processo da expansão cultural do Japão em seu território e fora dele. Essa abordagem de pesquisa nos ajudou a perceber como as narrativas folclóricas do Japão são transmitidas e atualizadas para a contemporaneidade, não ficando obsoletas.

Tendo como material *Storytelling in Japanese Art*, de Masako Watanabe (2011), foi narrado todo o processo de surgimento da cultura japonesa e seu folclore, mostrando a importância da ilustração na narrativa.

O Japão, durante sua formação, assimilou parte da cultura da Coreia e da China e foi as modificando para que fossem adequadas às características do país. Dessas influências estrangeiras, cita-se o Budismo, vindo da Coreia, e a escrita, da China. As mudanças feitas nos caracteres chineses, juntamente com seus fonemas,

tornaram possível a maior liberdade dos poetas para se expressarem e, com as narrativas budistas, foram surgindo as primeiras ilustrações acompanhadas de pequenos fragmentos de texto. O formato desses textos originou posteriormente outras vertentes literárias no país.

Essas narrativas ilustradas ajudaram a fortalecer a religião budista, criando cada vez mais pergaminhos ilustrados que narravam histórias de milagres e santuários, por exemplo. O storytelling ganhou destaque na era Nanbokuchou e Muromachi, período onde houve uma diversidade literária maior, do romance ao épico. Com isso, surgiram as mais famosas narrativas: *The Tale of Genji* e *Tales of Ise*.

Os poemas eram usados como forma de educar a população e, com a popularização das histórias, elas passaram a ser adaptadas para o teatro e performances. Isso influenciou no formato que as obras teriam, tendo ilustrações diferentes e percepções novas. Além disso, acompanhado do fato de que as histórias faladas agora eram transcritas e o povo era cada vez mais familiarizado com ela, esta tornou-se mais acessível e ainda mais diversa em questão de formato e adaptação.

É interessante perceber como a história do Japão sempre esteve associada ao *storytelling*, ou seja, a forma como a narrativa era disseminada para seu povo, valorizando suas tradições e identidade. Inicialmente era transmitido restritamente pela fala, já que os pergaminhos ilustrados eram apenas para a nobreza, porém, quando passaram a ser escritos e com a liberdade de adaptação e compreensão das grandes obras literárias, o povo japonês foi capaz de adaptar histórias antigas para o contexto em que viviam e para diversos formatos. Essa é uma prática que é vigente até hoje, basta vermos que a estrutura dos antigos sutras, textos pequenos com ilustrações, continua até hoje no formato em que lemos os mangás (quadrinhos japoneses) e em suas animações.

No caso do Brasil, vemos que o processo de construção da cultura local se deu de modo completamente diferente.

O Brasil foi constituído como colônia por culturas diversas, algumas mais predominantes em certas regiões do que outras. No livro *Geografia dos Mitos Brasileiros*, de *Luís da Câmara Cascudo*, o autor descreve a relação étnica nos mitos brasileiros de acordo com a influência estrangeira, relatando a ordem de influência, sendo ela portuguesa, indígena e africana. Essa sobreposição de culturas sob a local fez com que em nosso país houvesse tanto os mitos indígenas, como Curupira, o garoto com os cabelos vermelhos e pés virados para trás; Anhangá, o espírito poderoso que toma forma de veado e outros tantos animais; e os europeus com influência do Brasil colonial, ou seja, com do indígena e do negro-mestiço.

Além disso, devido ao descaso com as culturas e tradições locais durante esse período de dominação, por muito tempo se associou o folclore nacional e aqueles que o estudam a algo pejorativo. O estudo e conhecimento sobre a cultura do país passou a ter uma nova visão desde o movimento do Romantismo, onde passou-se a ter o sentimento de volta ao passado, no qual valorizou-se a consciência histórica e suas origens.

A partir das pesquisas feitas nessa etapa do projeto, percebe-se que o folclore sofre por um processo constante de reinterpretação e criação, visto que o povo é um elemento transformador de sua cultura. Com as tecnologias e os meios de comunicação a cultura popular passa por um processo de transformação, descaracterização e assimilação de elementos externos ainda mais intensa.

Dessa forma, com esses resultados espera-se fazer um processo de coleta de narrativas presentes no território nacional e, em seguida, adaptá-las para um contexto mais atual e, também, ao da narrativa proposta para a projeto.

5 ENREDO

Inicialmente, o projeto estava sendo escrito para se encaixar no formato de minissérie, mas acreditamos que seria interessante ampliar para série e, por enquanto, trabalhar apenas na primeira temporada, apresentando alguns seres inspirados no folclore brasileiro.

Nesta etapa do projeto decidimos, antes de começar a elaborar o enredo e os arcos, quantos episódios seriam e o tempo que cada um teria. Tendo em mente que é um projeto para televisão ou um serviço de streaming, cada episódio teria 15 minutos (média de tempo de um episódio de desenho animado na televisão). Acreditamos que 15 episódios podem apresentar bem todo o universo da história, o enredo, os arcos da personagem principal, e até apresentar a história por trás dos personagens secundários.

Filmes costumam apresentar 3 arcos em suas produções, sendo eles o início, meio e fim. No primeiro, se o enredo for linear, apresenta-se o mundo, o personagem e seu cotidiano. No segundo arco é apresentado o problema, em que boa parte da história acontece. O personagem pode recusar o convite para a resolução do problema e aceitar após insistências e reflexões. O terceiro arco é onde as pontas soltas da história se juntam e a história se resolve. Ou se dá pistas de que haverá uma sequência da trama.

Séries para televisão também são produzidos em 3 arcos, que são divididos em diversos episódios. Dentro da temporada, cada episódio costuma ter 5 arcos, por conta dos comerciais. Já as séries de streaming, costumam ser apenas 3, pois não há comerciais. No caso deste projeto, decidiu-se trabalhar com os 3 arcos para serviço de streaming, como a Netflix.

Foi desenvolvido um enredo linear de 3 arcos, com início, meio e fim para a primeira temporada:

“Durante toda a história da humanidade, muita coisa mudou. Costumes, geografia e população. Nessa nova era havia uma menina, Alexia, estudante de apenas 13 anos, muito curiosa e interessada sobre o passado do lugar que vive. No mundo atual praticamente não há natureza, o que a entristece, pois ela guarda fotografias, recordações e bilhetes dos tempos de sua bisavó; onde ela via que o mundo era mais bonito e colorido. E agora tudo é cheio de outdoors, prédios, propagandas e praticamente tudo é artificial.

Um dia, Alexia pega carona em um carro muito antigo, e o motorista, que durante o trajeto, mostra não ser humano, a leva à outro mundo, repleto de vida e natureza. Lá, ela toma conhecimento de que as ações do homem estão prejudicando este lugar recém conhecido e que ela foi escolhida para unificar os dois mundos e estabelecer um equilíbrio, para evitar que ambos venham a perecer.

Alexia começa a treinar e aprender magia, para poder confrontar os que são contrários à esta junção e à presença dela . Até chegar o dia em que os aliados e amigos de Alexia irão combater criaturas extremamente poderosas que não acreditam que a união dos dois mundo, nem a presença da garota, possa vir a ser benéfica. Decidindo, então, o destino dos dois mundos.”

Sendo que os arcos foram divididos da seguinte forma:

Arco 1 (início) - Alexia vai para o Mundo dos Monstros.

Arco 2 (meio) - Monstros contrários à presença de Alexia descobrem que ela está em seu domínio.

Arco 3 (fim) - Batalha final de Alexia contra seus inimigos.

(Nota: Alexia é o nome da protagonista da série, e o desenvolvimento da personagem será explicado nos próximos capítulos.)

5.1. Logline

Logo nas primeiras páginas do livro *Save the Cat*, Blake Snyder (2005) apresenta uma situação em que faz o leitor se imaginar que está entre amigos tentando decidir qual filme irão assistir. Você é eleito a ler as opções de filmes disponíveis enquanto os outros escutam e escolhem o filme, mas há uma pergunta que sempre irá surgir - **sobre o que é?** E sua resposta ou a entonação que você usa, pode fazer com que seus amigos percam ou ganhem interesse em assistir o filme em questão.

O autor usa esta situação como uma analogia à experiência de se fazer um *pitching* (apresentação, geralmente rápida, sobre o projeto audiovisual) para algum investidor em potencial, como representantes de algum canal de televisão. E todos em posição de poder de compra sobre seu produto, vão te fazer a mesma pergunta que seus amigos: **sobre o que é?** (SNYDER, 2005). Temos que estar preparados e saber dizer qual a essência da história claramente. Se conseguirmos dizer sobre

o que a história é, melhor e mais rápido, vamos manter o ouvinte interessado. E no meio de tantas produções, obras e figuras relevantes, precisamos focar em manter o investidor atento ao que tem a ser dito sobre o projeto.

Este breve resumo é chamado de *logline* ou *one-line* (uma linha), por, de fato, conseguir chegar ao coração de toda história em poucas palavras. Uma boa *logline* é: aquela que deixa uma coceira e você precisa coçar; que é possível imaginar todo o filme nela; dá para estimar o público-alvo e o custo de produção; e que deve acompanhar e combinar com o título.

O autor aconselha começar escrevendo a *logline* antes da história em si, para não se perder em todas as ideias que temos em mente. Apesar disso, nossa *logline* só foi feita após de o enredo já ter sido criado, mas estudamos alternativas que melhor representaria ela, para nos ajudar a manter o foco e não perder o objetivo principal da história em meio à tantos enredos secundários.

Por estarmos constantemente trabalhando neste projeto, acreditamos que a história está clara, pois sabemos o que ela é. Mas a opinião de pessoas que nunca tiveram contato com ela, é extremamente importante, pois é desta forma que o público vai receber nossa ideia. As alternativas foram levadas aos alunos do Projeto de Extensão em Animação para que opinassem sobre o que acham da história e como eles a visualizaram mentalmente, lendo apenas estas poucas palavras:

1. Num mundo onde a natureza é algo visto apenas em livros, uma garota de 13 anos, contando com a ajuda de seres místicos, torna-se a chave para a união de dois mundos em colapso.
2. Uma garota de 13 anos é convocada para descobrir o passado de seu mundo e de si mesma.
3. Dois mundos, até então separados, são obrigados a se unir novamente. Para isso, uma garota de 13 anos lutará contra aqueles que impedem a destruição da barreira que os separam.
4. Alexia tem sua rotina interrompida quando é sequestrada por seres mágicos, que lhe dão a missão de uní-los aos humanos novamente. Na jornada, ela desvendará mistérios sobre seu mundo e si mesma.

5. Um mundo repleto de natureza passa a ser contaminado pelo homem, fazendo com que seres mágicos recrutassem sua única esperança no mundo humano, uma garota de 13 anos.
6. Em um mundo em que avanços tecnológicos e a ganância descartaram a necessidade da natureza, uma garota de 13 anos apaixonada pelo passado de seu planeta é recrutada para um mundo em que nada disso desapareceu, tendo a missão de unir esses lugares até então separados.
7. Num futuro em que os recursos naturais estão escassos, uma menina de 13 anos se depara com a responsabilidade de salvar o mundo ao lado de seres mitológicos.
8. Seres mitológicos têm a brilhante ideia de trazer uma garotinha de 13 anos para seu mundo mágico repleto de natureza, para que ela possa restaurar o equilíbrio entre os dois mundos.
9. Em um mundo repleto de tecnologia, Alexia viaja constantemente para um mundo paralelo repleto de natureza com o objetivo de aprimorar suas habilidades mágicas a fim de salvar os dois mundos que estão se destruindo por conta da poluição gerada pelos humanos.

De todas as alternativas apresentadas à equipe, a quinta era a que mais conseguiu resumir a história e fazer com que deixasse o leitor curioso. Porém ainda faltava o elemento da *ironia*, então fizemos um pequeno reajuste e ele foi bem aceito:

Um mundo repleto de natureza passa a ser contaminado pelo homem, fazendo com que seres mágicos recrutassem sua única esperança no mundo humano, uma estudante entediada de apenas 13 anos.

1. Infraestrutura básica
2. Diversidade
3. Completude
4. Consequência
5. Imediação

A Infraestrutura abrange a forma que o lixo é jogado fora, que tipo de alimentos existem nesse local e quais os materiais disponíveis para a confecção de roupas, por exemplo. O tópico da Diversidade fala muito sobre a cultura do lugar, se é homogêneo ou multicultural, se é marcado por corrupção, se a política predominante assim como a religião. A Completude compreende a dimensão do mundo, se há outras cidades ao lado da de onde se passa a história principal e outros mundos. A Consequência faz referência à linearidade da narrativa, se os acontecimentos passados fazem sentido para que o mundo esteja do jeito que está no momento da trama, bem como as escolhas feitas pelos personagens durante a história. Por fim, a Imediação trata de como são as pessoas desse mundo e sua relação com as coisas que estão nele, se são limpas ou sujas, como é a comida e a cidade.

A partir da melhor compreensão de cada tópico e o que ele abrange, teve-se como produto, a descrição dos dois mundos da narrativa: Brasília de 2119 e Topia.

6.1. Brasília (2119)

A população em 2119 se alimenta de produtos sintéticos e pouco naturais. São produzidos em laboratório e com preço não tão diferente como os de atualmente. O lixo é alocado para as áreas não habitáveis do planeta, que consiste, na verdade, na maior parte dele. As roupas e sapatos são produzidos com materiais sintéticos e confeccionadas por robôs, máquinas e algumas pessoas de renda baixa e sem muita qualidade de vida. O uso do material sintético é consequência da falta de insumos naturais, já que, com a evolução demasiadamente rápida da tecnologia, os gases emitidos da atmosfera, a superpopulação, houve mudanças climáticas

drásticas fazendo com que a fauna e flora não conseguissem se desenvolver direito, tornando-se recursos raros.

Neste mundo, 80% da população vive no meio urbano. As alterações climáticas e avanços tecnológicos nas áreas rurais foram responsáveis por migrações cada vez mais frequentes para os centros urbanos. As mudanças climáticas estão acontecendo no mundo todo e o Brasil está recebendo muitos refugiados ambientais. Isso gerou uma cultura muito variada com grupos étnicos diversificados, a homogeneização da urbanização devido ao avanço científico fez com que não houvesse uma religião dominante, mas várias pessoas de religiões distintas convivendo em união.

Ainda há o poder definido por uma democracia, e o fim da natureza e o problema da trama não foram causados por nenhum humano específico. Além disso, a corrupção ainda é presente, dando abertura para que temas políticos possam ser abordados em outra sequência com temas sobre a situação ambiental do planeta.

A história se passa em Brasília, e há muitas outras cidades e estados ao redor dela como no mapa que conhecemos hoje em dia, mas com algumas modificações. O nível da água dos mares sobe mais a cada ano que passa; O sul e sudeste do país tem chuvas demasiadas; e o Nordeste se tornou inabitável. Além do Brasil, há todos os outros países do mundo vivendo em circunstâncias muito semelhantes e, algumas vezes, até piores, visto que o impacto ambiental em alguns continentes deixou grandes áreas inóspitas. Acredita-se, na história, que há outros portais que ligam esse mundo ao mitológico, cada região com seus respectivos mitos, faunas e floras.

Desde a Revolução Industrial e a evolução rápida demais da tecnologia, o meio ambiente não consegue suportar todos os feitos dos seres humanos, fazendo com que os seres mitológicos fossem se distanciando aos poucos do homem, prevendo o que poderia vir a acontecer: o mundo se tornar inabitável por conta deles. Tal separação fez com que o mundo humano começasse a perecer mais rápido.

A personagem principal é recrutada clandestinamente por seres mitológicos com o objetivo de tentar restabelecer um equilíbrio entre o mundo dos humanos e o mundo de Topia. Alexia aceita a proposta pois sempre teve uma empatia enorme

sobre esse assunto e quer fazer de tudo para que os dois mundos possam viver bem. Alexia só não sabe que já fez parte do mundo de Topia em sua vida passada, até ser exilada por ser contra a separação com o mundo dos humanos e causar problemas. Baruque lembra quando Alexia foi exilada, e vendo a preocupação de algumas criaturas ao perceber que seu mundo está começando a ser afetado pelo mundo dos humanos, ele decide fazer um trato com seus amigos, em que Baruque levaria Alexia para Topia e lá eles a treinariam para adquirir suas habilidades e em algum momento ela lembraria quem foi em sua vida passada. O mundo humano está começando a fazer experimentos assustadores e cada dia que passa, as consequências de seus atos começam a atingir mais e mais o mundo de Topia, rompendo sua barreira protetora

A protagonista da história, Alexia, se cuida, tanto quanto cuida dos outros e, assim como muitos humanos, é muito ligada às tecnologias. Os alimentos de Brasília, que são artificiais, imitam perfeitamente o cheiro e textura das comidas antes feitas por meios naturais. E, como todas as outras cidades do mundo, repletas de pessoas e arranha-céus, é sempre movimentada.

Antes de explicar o próximo mundo, é interessante dizer que o nome do lugar onde os monstros vivem se deu enquanto respondemos essas perguntas. Decidiu-se que o nome deste mundo seria *Topia*, por ser um lugar que Alexia tratava como algo utópico, pensando que ela só veria em sonhos, pinturas e livros. Mas a verdade é que ele sempre existiu, e é real.

6.2. Topia

Os personagens desse mundo vivem a partir do que a natureza produz, não contendo nenhum tipo de mecanização ou tecnologia, já que o mundo e as criaturas possuem magia. Não há produção de lixo, pois tudo retorna para a natureza, incluindo os próprios seres desse mundo. As roupas e sapatos são feitos de algodão e outros materiais naturais já extintos no mundo humano. Algumas criaturas não se apropriaram de uma forma humanóide, deixando de lado a questão de vestimenta.

Em Topia, há uma hierarquia, em que a criatura mais velha e forte rege todos os outros, chega a ser um pouco baseada no medo. A corrupção em também existe, os mais superiores têm enormes poderes de manipulação, fazendo com que isso seja algo simples de se praticar.

Existem outros mundos semelhantes a este, mas em outros países, e tendo relação com a cultura e folclore das suas nações de origem. Os personagens de Topia não são tão cheirosos quanto Alexia, pois eles não têm a mesma cultura de higiene que os humanos. Nem os mesmos produtos. Eles se limpam em rios e mares, com a ajuda de seiva e aromas de plantas. Pode-se imaginar que Topia passa uma sensação muito nostálgica, e as comidas tem cheiro de tempero de vó!

Não há uma população muito grande em Topia, então não costumam existir grandes movimentações. Mas quando algo exige uma união das criaturas para que tal evento possa acontecer, é comum ver uns bichinhos roxos, pequenos, com cabelos de alface, correndo por aí carregando coisas para ajudar. Alguém que desconhece Topia ficaria completamente boquiaberto com tudo que estaria vendo, tanto com a natureza exacerbada, como com os seres que lá habitam. Capaz que esta pessoa pensasse estar sonhando, ao ver tanta vida e magia acontecendo com tanta naturalidade.

Muitas destas soluções não serão apresentadas explicitamente, porém são de grande importância para a narrativa. Por exemplo, em Brasília (2119) a cultura é muito diversificada por conta do êxodo rural e dos refugiados ambientais; isso faz com que os personagens se vistam de forma diferente e faz com que a arquitetura da cidade seja bem diversificada. Sem esse conhecimento prévio, não poderíamos desenhar os cenários e os personagens coerentemente.

Tendo esta etapa finalizada, se tornou mais simples visualizar a história para confeccionar o roteiro, e dar as características e personalidades certas para os personagens e cenários.

7 ROTEIRO DO TRAILER

O roteiro é um documento narrativo, em que há todas as especificações sobre o que vai acontecer na obra audiovisual. Nele, precisam haver informações como: o que está acontecendo (a ação); onde; se é de dia, à tarde ou de noite; a descrição do ambiente; sentimentos e expressões dos personagens. As cenas também são enumeradas e, às vezes, há especificações de planos e movimentos de câmera. Ter um roteiro bem definido e desenvolvido faz com que todos que vão colaborar na produção do projeto estejam inteirados do que vai acontecer, promovendo um bom andamento de todas as etapas que estão por vir.

O processo de produção do roteiro para o trailer em questão, foi um pouco diferenciado, tendo em vista que um trailer é feito de cortes rápidos das cenas e frases marcantes de uma produção que provavelmente já foi finalizada. Neste caso, como não tínhamos como produzir todos os episódios da temporada, foi feito um *brainstorming* de cenas que poderiam acontecer no decorrer da série, e num próximo passo, as cenas escritas seriam filtradas para se encaixarem na estrutura de trailer que criamos.

A estrutura criada para montar o trailer tem 5 etapas:

1. **Introdução ao mundo:** A primeira impressão que o público vai ter com a história. É a apresentação e ambientação do mundo em que a personagem está.
2. **Introdução ao conflito:** O motivo de a história estar acontecendo.
3. **Ponto alto (sem *spoilers*):** Cenas de euforia, angústia e ação.
4. **Passa a mensagem principal:** Por que essa história precisa ser contada?
5. **Imagem memorável:** É a parte que deve deixar uma coceira no telespectador e fazer ele querer assistir. Tentativa de causar algum arrepio.

Após a definição da estrutura, as cenas do *brainstorming* foram filtradas para serem inseridas nos tópicos estabelecidos. Também utilizamos desta etapa para pensar em como poderia ser feito um trailer sem diálogos, para poupar tempo de encontrar vozes para tantos personagens. Então selecionamos apenas as cenas que se encaixariam neste quesito.

Resultado das cenas que poderiam estar em cada tópico:

1. Introdução ao mundo:

- a. Em Topia, Baruque encontra indícios de que seu mundo está começando a morrer por conta dos resíduos do mundo humano, então decide ir atrás de Alexia.
- b. Alexia está atrasada para a escola e acorda com sua mãe gritando que elas têm que sair, pois sua mãe também tem que trabalhar. Alexia pula da cama, pega sua bolsa, seu *tablet*, arruma sua franja no espelho e vai de encontro a mãe.
- c. No lado de fora da escola, Alexia avista um robô antigo tentando vender lanches fora da validade, mas ninguém presta atenção nele. Então ela compra um salgadinho só para não ver o Robô triste. O Robô começa a seguir ela, acreditando ter ganhado uma nova amiga
- d. Durante o intervalo, Alexia está sentada observando uma foto antiga de Brasília e desejando que o mundo dela ainda fosse daquele jeito, então ela avista um ratinho no bueiro e dá o salgadinho que comprou do Robô pra ele. O sinal bate e ela volta para a aula.
- e. Alexia tenta ficar acordada na aula, até que o sinal bate novamente, indicando o fim da aula, e ela vai correndo ver o ratinho, mas ele não está mais vivo. Triste, Alexia vai para a entrada da escola esperar seu táxi de sempre para voltar para casa. E o Robô estava do lado de fora, esperando ela sair.

2. Introdução ao conflito:

- a. Ao sair, Alexia se depara com um táxi diferente, meio antigo... um Opala preto, mas o motorista acena para ela e ela entende que aquele é só um táxi que sua mãe envia todo dia para trazê-la de volta para casa. Ela confere a placa do carro, tudo certo. Talvez seja uma moda nova. Alexia e o Robô entram no carro. Eles têm um pouco de dificuldade em colocar o Robô, fazendo com que ele fique espremido entre os bancos na parte de trás.
- b. Alexia estava tranquila jogando em seu *tablet*, até perceber que o motorista estava fazendo um caminho estranho, passando por um túnel que nunca tinha visto. Na entrada acima do túnel, havia várias casinhas muito coloridas, construídas uma por cima da outra, ligadas por uns elevadores esquisitos. Depois de estranhar, Alexia olha para o motorista e ele começa a ganhar penas azuis e pretas, que solta um barulho estridente e depois dá um leve sorriso. Alexia se assusta, esfrega os olhos e começa a achar que está sonhando.
- c. O túnel acaba e Alexia ainda está encarando o pássaro-motorista, estática, sem reação. Uma paisagem verde corre pelas janelas afora do carro, mas Alexia nem sequer percebe. Ela apenas encara o motorista, boquiaberta.
- d. Eles param, e o pássaro-humanoide abre a porta para a garota. Ele entrega uma máscara e abre o porta-malas para o Robô sair. Depois de encarar a máscara com estranheza, ela a joga no chão e sai correndo.
- e. Outros seres estranhos vão correndo atrás dela e uma espécie de cobra se entrelaça em suas pernas e a faz cair no chão. Ela olha pra cima, vê aqueles seres esquisitos e depois observa o local em que se encontra.
- f. Baruque apresenta flores que não estão sobrevivendo e abelhas mortas. É um pedido de ajuda. Alexia se sente culpada e envergonhada ao perceber que os avanços do Mundo

Humano estão interferindo no mundo que ela acabou de chegar.

- g. Mas Alexia reluta, acreditando não ser capaz de ajudá-los. Então Baruque explica que todo mundo pode fazer “magia”, se estiver em conexão com a natureza. Anahí tenta ensinar ela a fazer crescer um brotinho no chão, mas Alexia está nervosa e não consegue. Anahí acha a situação engraçada, já que isso é algo simples e que ele faz facilmente, mas Alexia não gosta de ver aquele menino-planta tirando sarro da cara dela.
- h. Alexia está se concentrando muito para tentar fazer algo sair do chão, Anahí está tentando ensinar a ela como se faz, mas de um jeito meio... estressado. Até que sai um brotinho minúsculo do chão e Alexia comemora.
- i. Alexia tenta fazer uma maçã cair na sua mão, mais um treinamento com Anahí. Ela fica estressada por não estar conseguindo, olha pra maçã estressada, e ela cai com força na cabeça de Alexia.
- j. Anahí, Alexia e o Robô andando de volta para casa, no túnel, conversando e rindo.

3. Ponto alto (sem *spoilers*):

- a. Alexia se afasta um pouco de seus amigos, que estão em volta de uma fogueira após o dia de treinamento. Adentrando mais na floresta para ver as estrelas através das árvores, na escuridão, sente uma presença grande e forte. Ela se sente intimidada por algo que nunca havia encontrado antes e essa coisa, sem trocar uma palavra, transmite a mensagem de que ela não é bem-vinda. A garota cai sentada no chão, paralisada de medo, e algo toca suas costas: é Anahi preocupado com a garota.
- b. Alexia caminha com seus amigos em direção a uma nova área de treinamento que a possibilitasse treinar com magia de água.

Passando por uma paisagem mais catingueira, durante todo o percurso a garota sente calafrios e a sensação de que algo a está observando. Ela para de caminhar e olha em volta, não há nada. O arbusto se movimenta, vários arbustos se mexem de maneira caótica, Aléxia está sozinha. A movimentação cessa repentinamente e uma mão comprida puxa a garota pelas pernas. De forma desesperada, Alexia grita e sente tanto medo que é incapaz de usar seus poderes, como se sua energia estivesse sendo sugada. Anahi e Baruque escutam os berros da garota e correm para ajudá-la. Anahí cria uma planta que segura o torso da garota e, antes que ela caísse de um penhasco, ela é salva.

- c. Baruque percebe que a garota está inquieta e assustada com o que vem acontecendo: é evidente que Alexia já não está mais despercebida para os 3 Grandes Líderes. Em um flashback de suas memórias, surgem três silhuetas, uma magra e esguia, de pele seca, com braços e pernas muito compridos; outra grande, de ombros muito largos e uma fisionomia única, braços e mãos enormes e uma caixa craniana indefinida; e por último, algo que se assemelhava a um animal híbrido, como um lobo. A memória termina com as três criaturas se reunindo ao redor de uma mesa e cada um fazendo uma ação diferente: o mais esguio cruza as pernas, o grandalhão se debruça da mesa com os punhos cerrados e o terceiro se senta de maneira irritada.
- d. Baruque, depois de mais um dia de treinamento, pede que Anahí traga uma daquelas guloseimas estranhas (que só ele gosta) para o grupo. já que todos estavam cansados. Vendo Alexia exausta, ele a chama para conversar. Os dois se sentam em um montinho de grama, próximos a uma queda d'água de vista para o pôr do Sol. Alexia fica encantada com mais uma paisagem que antigamente só imaginaria ver em seus sonhos. Baruque então diz a ela que ela não tem o que temer! Ela está

evoluindo rápido e logo será capaz de derrubar a barreira. A garota então, olha para baixo e volta a olhar para Baruque, dizendo: Há alguém que não me quer aqui, certo? Baruque se espanta com a indagação da menina, ele olha para as suas mãos e as fecha com força e volta a olhar para Alexia: Nós não deixaremos que nada de ruim te aconteça.

- e. Voltando para seu mundo, Alexia fazia seu percurso de sempre: é só atravessar o túnel escuro que eventualmente ela estará em casa...normalmente. Enquanto ela fazia esse simples trajeto, ainda com a máscara que Baruque havia lhe dado, uma grande figura surge por trás da garota e a derruba. Seus olhos amarelos foram a única coisa que Alexia viu no escuro, e já foi o suficiente para ela sair correndo. Quando estava chegando do outro lado, uma voz grossa e alta reverberou até o final do túnel, criando um canal de vento muito forte, que fez com que as folhas das árvores fossem jogadas violentamente e plantas mais próximas do final do túnel fossem parcialmente arrancadas do solo. Alexia, tremendo de medo correu para sua casa, remoendo o que a voz dizia: este é seu último aviso, daqui para frente não seremos mais tolerantes com você.
- f. Alexia está correndo em direção aos 3 grandes líderes, mas não está sozinha. Surge na cena Anahí ao seu lado, fazendo surgir um buraco, de onde saem mais seres mitológicos para ajudá-los. Anahí cria uma barreira para Alexia conseguir seguir em direção ao Mapinguari, que é o último obstáculo para a barreira. Surgem vários outros seres mitológicos para ajudá-los, pois primeiro terão que derrotar Ibáe e Eora.
- g. O confronto entre a garota e o Mapinguari

4. Passa a mensagem principal:

- a. Em um de seus treinamentos, a noite, Anahí leva Alexia para uma espécie de terraço em sua casa na árvore (ele mora lá), onde Alexia vê estrelas pela primeira vez e se emociona.
- b. Anahí está preocupado com Alexia. Ela está com medo do que pode vir a acontecer. Anahí vai de encontro a Alexia no Mundo Humano, pois agora ela não tem mais acesso ao outro mundo. Ela está muito triste, mas Anahí tenta consolá-la, levanta a cabeça dela, a olha nos olhos e depois dá um abraço. Vai ficar tudo bem.
- c. Robô e Alexia no quarto jogando videogame durante uma noite chuvosa
- d. A importância da convivência saudável entre o homem e a natureza (que age como um elemento inerente à cultura)

5. Imagem memorável:

- a. Poderia se encerrar com uma cena da Alexia, Baruque, Anahí e os outros seres mitológicos num confronto. A cena seria dividida em duas metades, do lado direito os vilões e do esquerdo o esquadrão da Alexia. Conforme eles vão avançando para um confronto, a câmera vai se distanciando e focar no chão, onde tem uma plantinha crescendo.
- b. A primeira temporada encerraria com a cena de uma planta pequena crescendo no asfalto em Brasília, dando a entender que as ações da personagem estão modificando os dois mundos, conseguindo quebrar um pouco da barreira

Finalizado este primeiro filtro, foi perceptível que não era possível avançar para a parte de escrever o roteiro em si, se não haviam diálogos ou algo para guiar a história. Telas com textos explicativos não eram muito interessantes, pois quebrariam a fluidez do trailer sempre que se apresentassem. Então a alternativa escolhida foi colocar uma narração da voz da personagem principal, contando sua

própria história, em primeira pessoa. Isso poderia fazer com que o público se sentisse mais próximo da protagonista e garantiria uma boa compreensão do trailer.

O texto a ser narrado foi escrito e reescrito diversas vezes, e gravado amadoramente para ter uma estimativa do tempo que o vídeo poderia levar. Estava dando em torno de 1 minuto e 35 segundos, sem contar as partes que haveriam apenas cenas, sem narração, então a estimativa era de que o vídeo teria por volta de 2 minutos.

Resultado do texto desenvolvido:

“Oi!

Essa aí sou eu.

Hoje eu vou contar umas coisas estranhas que vêm me acontecendo pelas últimas semanas.

Eu fazia as mesmas coisas todos os dias.

Acordar, me arrumar, jogar videogame, ir para a escola,, enfim... Nada de tããão interessante.

Eu gosto muito de uma foto antiga que minha mãe me deu. Acho que era da minha bisavó, tia-avó... sei lá! (pegando a mochila)

É uma foto linda, e eu sei que foi tirada aqui, em Brasília, há mais de um século. Certeza. Olha lá! nem tem mais postes assim hoje em dia! E tem até um gato!

Ah... eu queria tanto que as coisas fossem que nem é naquela foto...

Acho que a gente chegou num nível tão alto de tecnologia, que deixamos algo importante para trás...

A propósito, meu nome é Alexia, tenho 13 anos, e eu acho que me meti num baita problemão...O mundo já acabou e ninguém se deu conta disso ainda...

Agora eu tenho que ajudar um pessoal pra ajudar o meu pessoal

Segundo eles, eu sou a única que pode ajudá-los...

E pra falar a verdade... eu to com um pouco de medo..."

Tendo finalizado o texto de narração, filtramos as cenas da parte anterior novamente para se encaixarem nesta nova composição (mas ainda dentro dos 5 tópicos da estrutura). Utilizamos a ferramenta de mapas mentais da plataforma *Mindmeister* para organizar quais cenas estariam em cada tópico estrutural, durante qual fala da narrativa (Figura 5).

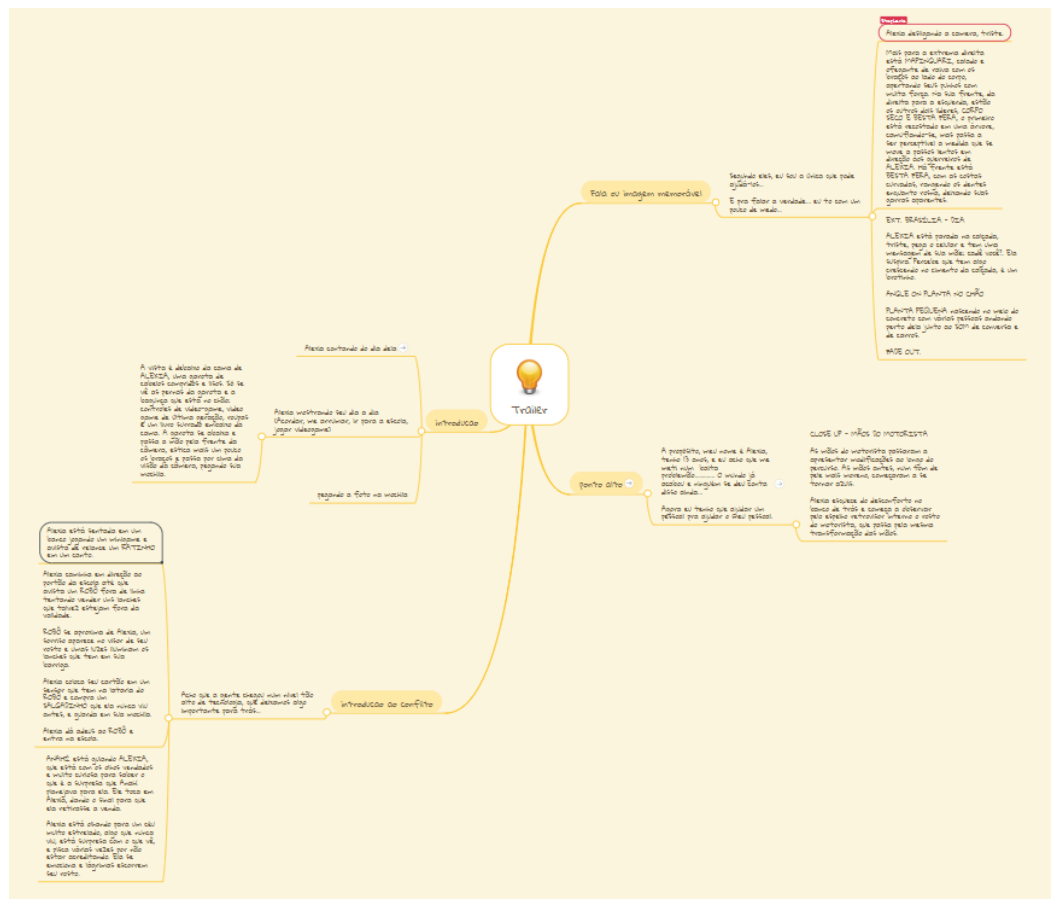


Figura 5. Organização das cenas.

Tendo finalizado todas estas etapas, já era possível criar o roteiro no programa Celtx com todas as especificações necessárias. O Celtx é um programa específico para criação de roteiro e já tem todas as formatações de texto (Figura 6).

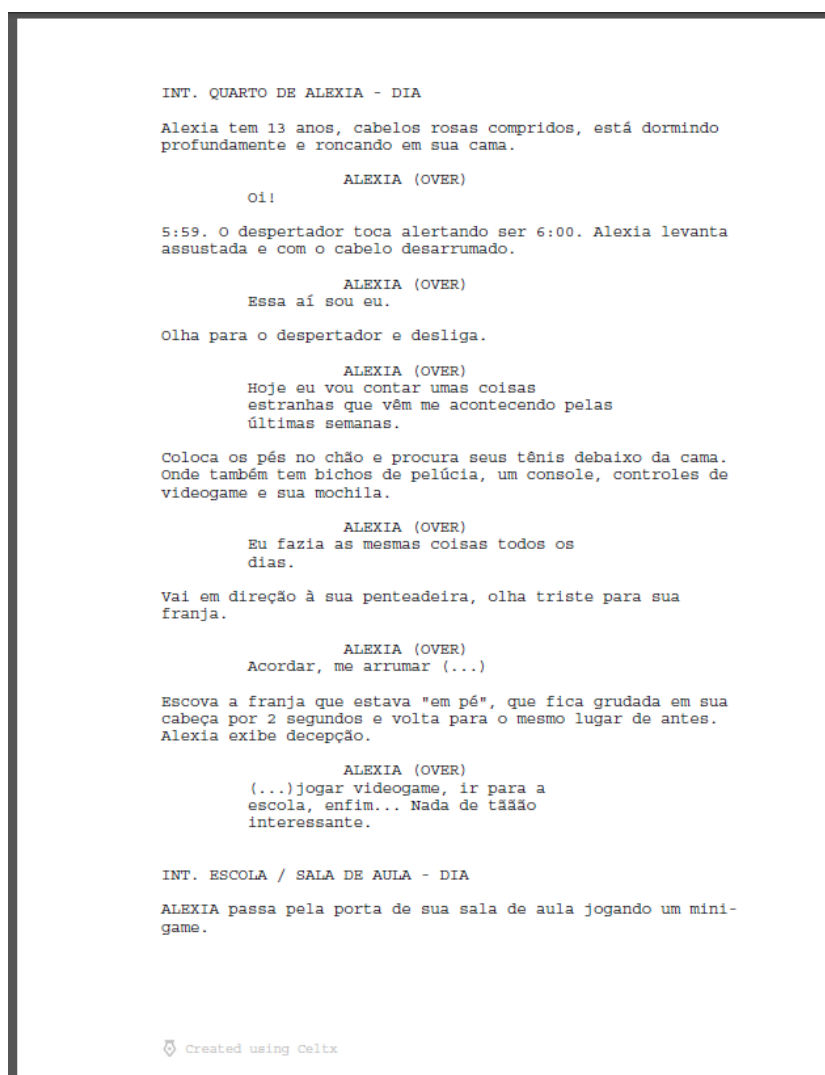


Figura 6. Primeira página de Alexia no Mundo de Topia.

O roteiro final ficou com 4 páginas. Um pouco longo para uma produção de 2 minutos, mas as cenas estavam bem descritivas e isso fez com que tivesse mais páginas do que o esperado. Normalmente 1 página corresponde a 1 minuto de vídeo.

Abaixo está um breve resumo de todo o processo de criação desta história:

Título: *Alexia no Mundo de Topia*

Gênero: *Animação; Aventura; Drama; Fantasia*

Faixa etária: *Infanto-juvenil*

Logline: *Um mundo repleto de natureza passa a ser contaminado pelo homem, fazendo com que seres mágicos recrutassem sua única esperança no mundo humano, uma garota de 13 anos.*

Sinopse da Série: *uma garota que teve sua rotina de ir para a escola e jogar videogames quebrada quando seres mitológicos a recrutam em seu mundo cheio de tecnologia e inovações, para aprender magia e salvar o mundo deles, que é repleto por natureza, mas que está sendo infectado pelo homem.*

O que é a série, em questões menos técnicas: *A série fala sobre a vida de uma garota insatisfeita em como o mundo se tornou superficial. As inovações tecnológicas possibilitaram que a humanidade vivesse acreditando que a natureza fosse algo descartável e substituível, fazendo com que houvesse uma devastação da fauna e da flora no mundo. A jornada de Alexia trará questões de autodescobertas, aventura, aprendizado e amizade, sendo acobertada de esperança e otimismo.*

8 REFERÊNCIAS DE ANIMAÇÃO

Para o desenvolvimento do presente projeto, foi importante compreender o que, nas narrativas dos desenhos animados, tornavam as histórias e personagens cativantes e apelativos para a audiência. Compreender a forma de transmitir a história junto da linguagem gráfica escolhida foi essencial. Nesse módulo iremos discutir sobre as animações que foram referências para o desenvolvimento do projeto e o que se utilizou, do discurso de cada uma, em nosso trabalho.

As animações que foram referência para o projeto de série animada foram:

- Steven Universo, de Rebecca Sugar;
- O Segredo Além do Jardim, de Patrick McHale; e
- Tekkonkinkreet, criado do Taiyo Matsumoto e dirigido por Michael Arias.

Steven Universo é uma série criada por Rebecca Sugar e transmitida pela Cartoon Network. A criadora da série baseou a história da trama em vários elementos reais e da sua realidade, como por exemplo, Steven é baseado em seu irmão mais novo e as mulheres alienígenas, Pérola, Garnet e Ametista, são baseadas em personalidades da própria criadora. Além disso, os cenários também tem semelhança com lugares da vida real (Figura 7).

Esses elementos deixam a criação do mundo de Steven Universo mais real e imersivo com a realidade da própria audiência, tornando a conexão dos espectadores, em relação a história, maior. Outros aspectos que buscou-se trazer de Steven Universo para a nossa história, foi a narrativa a partir da visão de uma criança, que amadurece ao longo da série e, na questão gráfica, o estilo desenvolvido para a composição e pintura de nossos cenários.

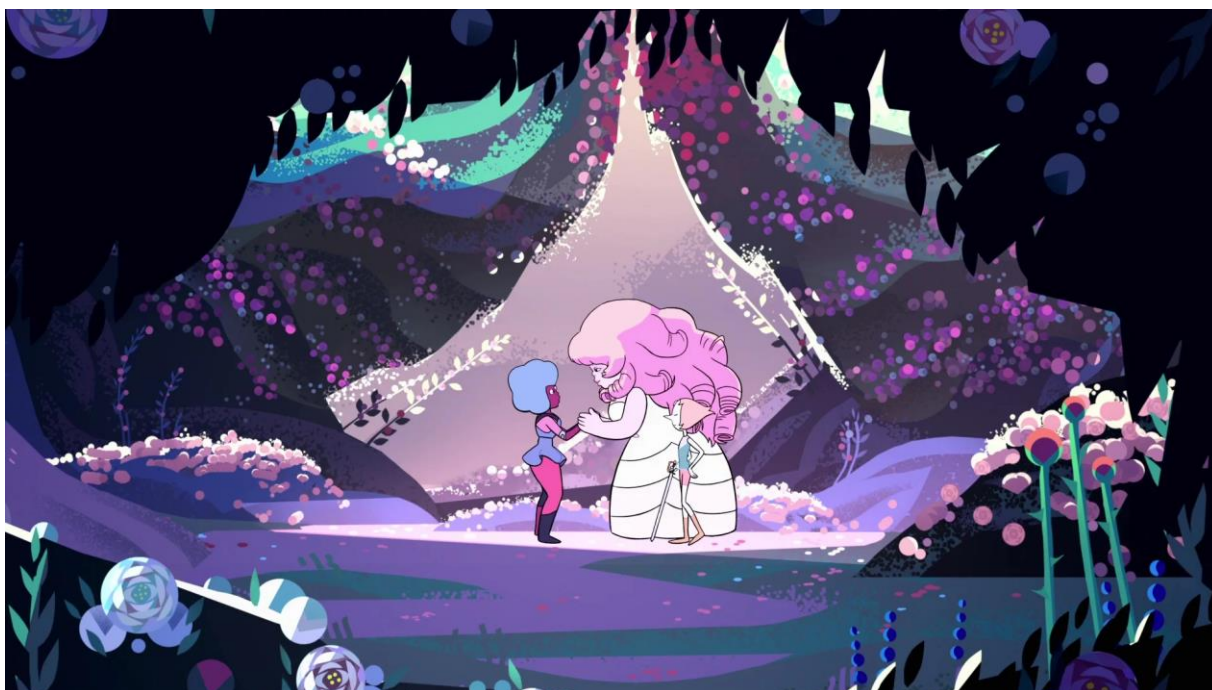


Figura 7. Cena da série Steven Universo.

O Segredo Além do Jardim também é uma série transmitida pela Cartoon Network, mas com uma temática diferente de Steven. Esta animação é, na verdade, uma minissérie de 10 episódios que conta a história de dois irmãos, Wirt e Greg, que se perderam em uma floresta mágica chamada “O Desconhecido”, e querem retornar para casa (Figura 8).

A animação tem um tom misterioso e sombrio, mas é transmitida com muita leveza para a audiência, mesmo lidando de assuntos como morte e coragem, transmitido na forma que os personagens têm de lidar com seus maiores medos. Na minissérie, há uma ambientação que deixa claro o tom hostil da floresta e dos caminhos que Wirt e Greg percorrem. Essa sensação é contrastada com as personalidades dos próprios protagonistas, onde há Wirt, que é mais sério, medroso e objetivo e, em contrapartida, Greg, o mais novo e brincalhão.

Esses elementos foram coisas que buscou-se transmitir em nosso projeto, principalmente na forma que a protagonista da série se relacionaria com o ambiente, os outros personagens e trabalharia seus medos. Também buscou-se deixar um tom de mistério e desconhecido no mundo que iria a ser explorado por ela.



Figura 8. Cena de O Segredo Além do Jardim.

Por fim, temos o filme Tekkonkinkreet, produzido pelo Studio 4°C, que conta a história de duas crianças órfãs que sobrevivem na cidade fictícia “Cidade do Tesouro” (Figura 9). A principal referência que utilizamos desse longa metragem foi a forma que a cidade é construída. A nossa narrativa conta com um mundo de natureza e um de tecnologia, dessa forma, Tekkonkinkreet serviu de base para a construção do mundo de Alexia.

Toda a trama de Tekkonkinkreet é passada dentro da Cidade do Tesouro, a qual fala por si através das formas de seus prédios aglomerados, arranha céus e, também como é apresentada como uma cidade cheia de pessoas e violência. O que buscou-se tirar do filme para aplicar no projeto foi principalmente a forma que a cidade também é um personagem, contando sua própria história sem que nada tenha que ser falado.



Figura 9. Cena de Tekkonkinkreet.

Espera-se que a partir dessas referências e dos estudos feitos acerca delas, seja-se possível implementar e enriquecer a forma que a nossa narrativa será transmitida graficamente.

9 PRÉ-PRODUÇÃO

A pré-produção é importante para que o restante do desenvolvimento do projeto se desenvolva de maneira adequada, visto que esta é a etapa mais longa e a base de um projeto visual. É nela em que será criada toda a ambientação da narrativa, o roteiro, seus personagens e como isso será transmitido nas cenas da animação. Também são produzidos documentos importantes como o *storyboard* (o roteiro traduzido para uma sequência de imagens, como as histórias em quadrinhos), o *animatic* (o *storyboard* em um formato de vídeo, mas apenas com música, efeitos sonoros e o tempo correto da exposição de cada quadro) e as *model sheets* dos personagens (documento com várias vistas dos personagens, dando seu aspecto tridimensional).

9.1. Personagens

Nesta etapa, é explicado como personagens foram concebidos, tendo em vista a história proposta e como ela deve ser refletida em suas personalidades e seus aspectos físicos. O estudo do desenho de um personagem envolve uma pesquisa extensa acerca de como melhor transmitir seu caráter e características físicas, gerações de alternativas, criação dos traços de personalidade, suas expressões de diversas perspectivas que serão apresentadas quando for animado. Este processo é denominado *Character Design* (Design de Personagens), o estudo feito para a criação de toda a composição do personagem. Nesta etapa, a intenção dos projetistas não é a de criar ilustrações refinadas, mas sim dar vida a algo imaginário.

A fase do desenvolvimento de personagens é considerada também importante, pois, além da história, o público se sente atraído pelo protagonista, o seu desenho, as sensações que ele transmite, a personalidade que carrega. O personagem se torna marcante e memorável, fazendo com que seja o representante do enredo em que está inserido. Para isso, é preciso entender o que faz a protagonista da narrativa proposta ser tão querida, em meio a tantos outros

personagens envolventes, e como a audiência se relaciona emocionalmente com ela. Também é importante ressaltar a relação dos personagens secundários com a protagonista, a história e o público, visto que todos ambientam transmitem o sentimento da narrativa.

9.1.1. Alexia (protagonista)

Durante a elaboração do enredo, iniciamos os estudos de *character design*, qual é sua personalidade e como isso será traduzido para a aparência dela. Inicialmente, fizemos um brainstorming de palavras que poderiam caracterizar nossa protagonista, e definimos as que mais se adequavam ao que queríamos em nossa personagem, que foram:

- Esperança
- Compaixão
- Bondade
- Segura
- Autoestima boa
- Inteligente
- Introspectiva
- Séria

Optamos por fazer uma garota e queríamos criá-la de forma que esta se destacasse do resto do ambiente em que vive, exaltando sua personalidade bondosa e sua ligação ao mundo mais natural (laço espiritual com a natureza).

A partir disso percebemos que seria uma criança muito saudosa com o passado que nunca teve a oportunidade de vivenciar. É focada em seus objetivos, age rapidamente em situações que está sob pressão, é inteligente (e sabe disso), acredita num futuro melhor para qualquer ser vivo, e que ama seus novos amigos, apesar de não demonstrar muito.

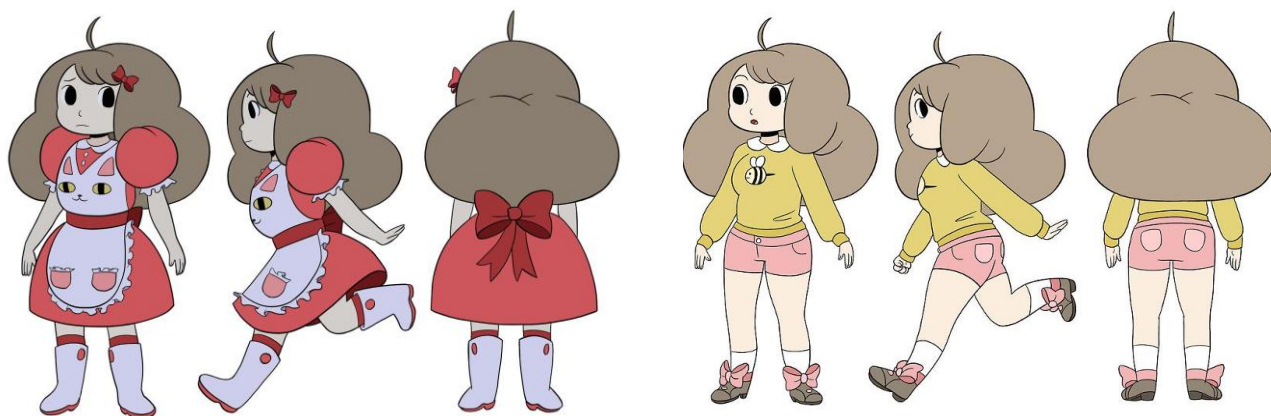
Inicialmente, a protagonista teria uma mochila antiga, onde carrega um caderno, uma foto velha que era de sua bisavó, um *tablet* e um celular. Estes dois

primeiros itens não muito contemporâneos para a atualidade cênica, contribui para que a personagem se destaque em meio aos outros em um futuro distópico.

Buscamos algumas alternativas de nomes, onde os mais relevantes foram: **Ágata e Alexia**. Optamos pelo segundo, por ter uma entonação mais forte que a primeira.

Definimos a personagem como:

“Alexia é uma criança de 13 anos insatisfeita com o mundo que vive e sem esperanças de que ele vá mudar. Sua rotina é baseada em acordar, ir à escola, voltar para casa, fazer suas tarefas, e jogar. Por conta do mundo e das muitas informações que recebe, Alexia é uma criança, aparentemente, séria e desmotivada. Mas quando ela é recrutada para o Mundo de Topia, ela se vê em um lugar que sempre sonhou estar e sua feição muda. Alexia fica feliz e empolgada por estar onde está e por ter a oportunidade de aprender coisas novas, mas, ainda assim, relutante sobre os dois Mundos estarem dependendo dela e da velocidade de seu aprendizado em magia, gerando algumas crises no decorrer da história, pensando até em desistir e fazer com que procurem por outra salvadora.”



Referências para o desenvolvimento da personagem:

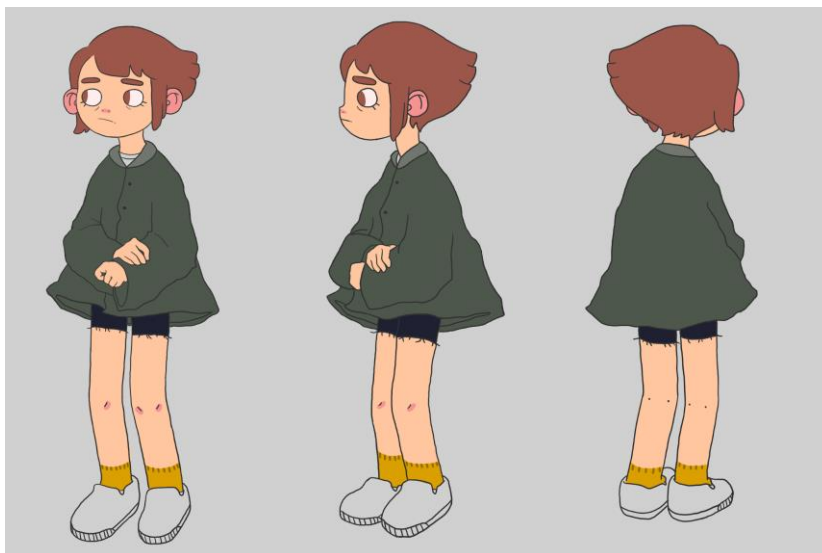


Figura 12. Primeiro concept renderizado da Alexia.

Apesar dos diversos rascunhos feitos e da procura por uma melhora do design, ainda não estávamos satisfeitas com o resultado. As cores não estavam em harmonia com a personagem, nem com a referência usada, não conseguíamos desenhar ela olhando para frente, o formato do agasalho não estava interessante, não tinha uma boa silhueta, e a pior parte: **não era uma personagem apaixonante.**

Começamos a fazer novos rascunhos, e riscamos “introspecção” e “séria” das palavras que se adequavam à personagem, para deixá-la com um *concept* mais convidativo e instigante (Figura 13).



Figura 13. Rascunhos do novo concept da Alexia.

Os primeiros conceitos da Alexia a apresentavam como uma criança muito séria e rabugenta, o que era um problema, pois nossa personagem tinha que ser carismática para ganhar o carinho do público (Figura 14).



Figura 14. concept final renderizado da Alexia.

A resolução final do *concept* da Alexia ficou muito diferente, e com os problemas iniciais resolvidos. Ela tem dinamicidade nas formas, uma silhueta simples e bem definida, acessórios interessantes, como o tênis e os brincos, cores harmoniosas, e alegria cativante. Agora ela aparenta ser uma criança com mais empatia e sorridente (a depender de onde e com quem ela está, já que no primeiro momento da série ela não demonstra muita felicidade). Chegamos em um resultado satisfatório, que vai fazer o público querer saber mais sobre a personagem e assistir ao show.

9.1.2. Anahí

Alexia precisaria de alguém que a acompanhasse em Topia e que pudesse ensinar algumas coisas para ela. Assim que ela chega, Anahí é um dos primeiros a recepcionar ela, mas estava um pouco relutante. Era a primeira vez que ele estava tendo contato com a raça humana. Mas depois de um tempo, os dois começam a ser dar bem e sua amizade é cheia de brincadeirinhas e implicâncias. Basicamente, o papel de Anahí na história é de acompanhar e ser amigo de Alexia, além do apoio e ajuda que eles se oferecem. É uma bela amizade.

Todos em Topia conseguem manipular a natureza se estudar o suficiente para isso, e a especialidade de Anahí é a terra. Todo dia ele descobre uma capacidade e habilidade nova sobre isso e seu poder só tende a crescer. Ele insiste em tentar a ensinar o que ele sabe para Alexia, mas nem sempre é bem-sucedido.

Foi produzida uma lista de características que poderiam identificar Anahí, e colaborar com a construção do conceito do personagem:

- Muito pequeno
- Estressado
- Marrento
- Bom coração
- Segurança exacerbada
- Sensível
- Plantas

Tendo algumas palavras listadas, foi possível produzir um texto corrido sobre quem Anahí era, sua relação com a protagonista, e algumas alternativas de *concept* (Figura 15 e 16):

“Anahí é um serzinho cabeça-dura e às vezes pode ser difícil de lidar com ele. É marrento (será que ele sabe que mal tem um metro de altura?) e gosta de mostrar que sabe das

coisas. Apesar de ele pegar no pé de Alexia, ele a protegeria de qualquer coisa e de qualquer pessoa mal-intencionada. A verdade é que ele é muito sensível. Anahí adora manipular a terra e fazer brotar plantas e árvores. Ele também tem uma casa na árvore muito legal.”

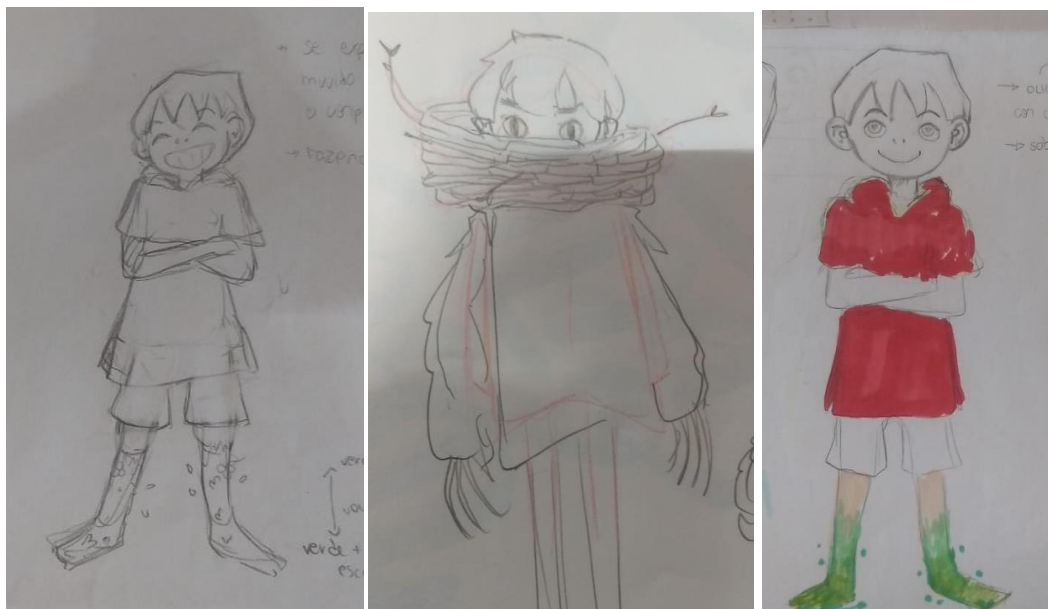


Figura 15. Primeiros rascunhos do Anahí.

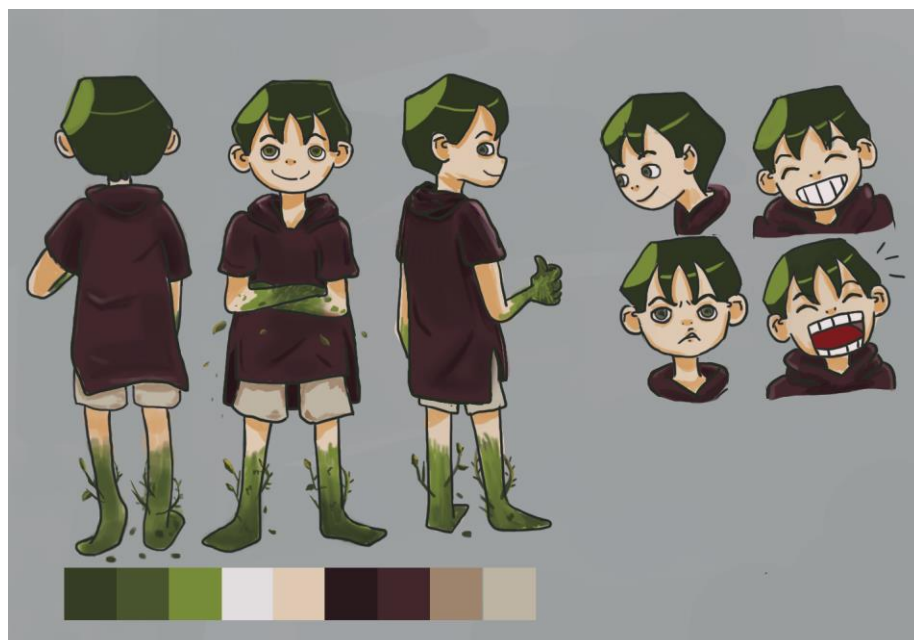


Figura 16. Primeiro model sheet do Anahí renderizado.

Assim como o da Alexia, o *concept* do Anahí tinha alguns problemas. O personagem não tinha uma silhueta muito característica e as sombras e folhas saindo dos pés e mãos, iriam dificultar o processo de animação do personagem. Ele também poderia passar a sensação de ser ainda menor e mais autoconfiante (Figura 17).



Figura 17. Primeiros conceitos do Anahí.

Outras alternativas foram geradas para que o estilo se aproximasse ao da protagonista, entretanto ele ainda não transmitia o aspecto infantil e de ser pequeno que se almejava, como pode ser visto na imagem acima.

Para o novo *concept*, decidiu-se usar o personagem Steven, da série animada Steven Universe (Figura 18), como referência para a silhueta. Isso ajudaria a dar a impressão que o personagem é menor, por conta das pernas curtas, joelhos e cotovelos arredondados.



Figura 18. personagem Steven, da série Steven Universo, de Rebecca Sugar.

O nome do Anahí é de origem tupi-guarani, sentimos uma necessidade de trocar a cor da pele da solução anterior por uma mais escura e alterar as cores das roupas, para ficar em harmonia com o conceito finalizado da Alexia (Figura 19).



Figura 19. Concept final renderizado do Anahí.

9.1.3. Baruque (Gralha-Azul)

Há uma lenda, originada no Paraná, que conta a história de uma gralha-preta, que estava dormindo em um pinheiro e foi acordada com batidas de machado na árvore. Assustada, voou bem alto e de lá escutou uma voz que pedia para que ela retornasse ao pinheiro, pois assim ela seria vestida de azul celeste e passaria a plantar pinheiros. Retornou, então, aos pinheirais e passou a espalhar a semente da araucária, conforme o desejo divino.

O personagem Baruque foi inspirado neste conto. Sua forma original é um pássaro humanoide com uma paleta de cores parecida com a da ave gralha-azul. Quando vai visitar o mundo de Alexia, ele toma uma forma humana. Ele é o responsável por fazer Alexia tomar conhecimento de Topia e de pedir a sua ajuda. Baruque é uma espécie de mentor para ela (Figuras 20, 21 e 22).

Há muito tempo ele ficou fascinado por uma criação humana, pela qual ele teve que lutar muito para poder ter, que é o carro Opala. Baruque teve que discutir Cotuba, o monstro mais forte de Topia, para que ele pudesse ficar com o carro que ele encontrou abandonado. Depois de muito argumentar, Cotuba deixou ele consertar e ficar com o carro, desde que ele o usasse como ferramenta para espionagem do mundo humano, assegurando que o domínio dele está fora de perigo.

O carro de Baruque foi inspirado na lenda do Opala preto:

“Um dos mais conhecidos bandidos do Rio de Janeiro Ubiratã Carlos de Jesus Chavez , em 1974. Em uma fuga, depois de ter roubado um Opala, ele entrou no Túnel Rebouças, onde acabou batendo em um Fusca, no qual uma família estava. Ninguém sobreviveu. Passados alguns anos, a lenda se criou. O Opala preto perseguia os carros que atravessassem o túnel de madrugada. Se o motorista lembrasse da tragédia e rezasse pelas almas das pessoas que morreram na batida, o carro-assombração começava a perder velocidade até sumir. Caso contrário, o Opala vinha em sua direção, cada vez mais rápido, até causar um acidente.” (AGLOMERADO DIGITAL, 2019)

É interessante frisar que a passagem do mundo humano para Topia, é um túnel alocada em uma região abandonada de Brasília e completamente deserta. Fazendo referência ao túnel do conto do Opala Preto. Para tirar a sobriedade da lenda, a cor do carro será trocada para algo que se encaixe melhor na paleta de cores da série e dos personagens.

Podemos definir Baruque com as seguintes palavras e texto:

- Exausto
- Mentor
- Sérico
- Focado
- Sensitivo

“Está constantemente cansado, tendo que cuidar da Alexia e mediar as eventuais brigas dela com o Anahí. Baruque costuma ser bem sério e está sempre ensinando coisas sobre Topia para Alexia. Um acontecimento no passado fez com que ele se desse a missão de buscar Alexia na cidade de Brasília para que ela pudesse salvar o mundo que ele vive, mas secretamente. Ele tem um carro para andar na cidade, que é um tanto quanto não convencional para o período que vivem, um opala, que ele cuida como se fosse um filho.”



Figura 20. Rascunhos da forma original de Baruque.



Figura 21. Rascunhos da forma humana de Baroque.



Figura 22. Concepts finais renderizados do Baroque.

Este foi um personagem que não foi preciso tanto retrabalho desde os primeiros rascunhos do conceito. Já havia uma boa noção da linha artística que ia ser seguida depois que a versão final dos personagens Alexia e Anahí ficaram prontas. Os desenhos foram apenas sendo refinado até chegar no conceito definitivo.

9.1.4. Robô

Como mencionado anteriormente, o enredo da narrativa se passa em Brasília, mas em um cenário completamente diferente do atual, sendo no ano de 2119 em um futuro com muita tecnologia. Nesse contexto teve-se o objetivo de criar um personagem que seria um dos companheiros da protagonista em suas aventuras e que representasse a conexão dela com o mundo tecnológico e fortalecesse sua personalidade empática e amigável. Com isso, escolheu-se um robô para ter esse papel durante a narrativa. Dentre os personagens criados, este foi o único em que não desenvolvemos um nome próprio, chamando-o apenas de Robô.

Para iniciar o desenvolvimento do personagem traçou-se algumas características que fariam parte da sua personalidade:

- Sucateado;
- Amigável;
- Companheiro;
- Leal; e
- Funcional.

A partir dessas palavras e com o objetivo de aprofundar mais no conceito da aparência e personalidade do Robô, uma história sobre suas origens foi criada:

O Robô vem de uma linha de máquinas de venda, os Tamago, modelo que fazia o papel do vendedor ambulante, que caminhava pelas ruas dia e noite. Ele é um modelo fora de linha

e muito antigo, não se fazem mais robôs como ele, por isso está tão remendado. Acredita-se também que seu criador faleceu antes que pudesse desativá-lo e por isso ele continuava trabalhando, vendendo os mesmos salgadinhos vencidos, sem entender o motivo de ninguém os comprar. O dia em que Alexia apareceu e comprou um de seus lanchinhos fez com que o Robô sentisse um carinho e amor imensurável por ela, coisa que nem se sabia que máquina podia sentir. Desde então começou a acompanhá-la em todas as suas aventuras.

A descrição facilitou a compreensão da personalidade do Robô e esclareceu a ideia de como funcionaria sua anatomia e mecânica, visto que, por se tratar de uma máquina que lidava com humanos, deveria ter uma aparência e cores amigáveis e nada agressivas. A partir disso, buscamos referências visuais de robôs que tivessem a aparência funcional e agradável (Figura 23).

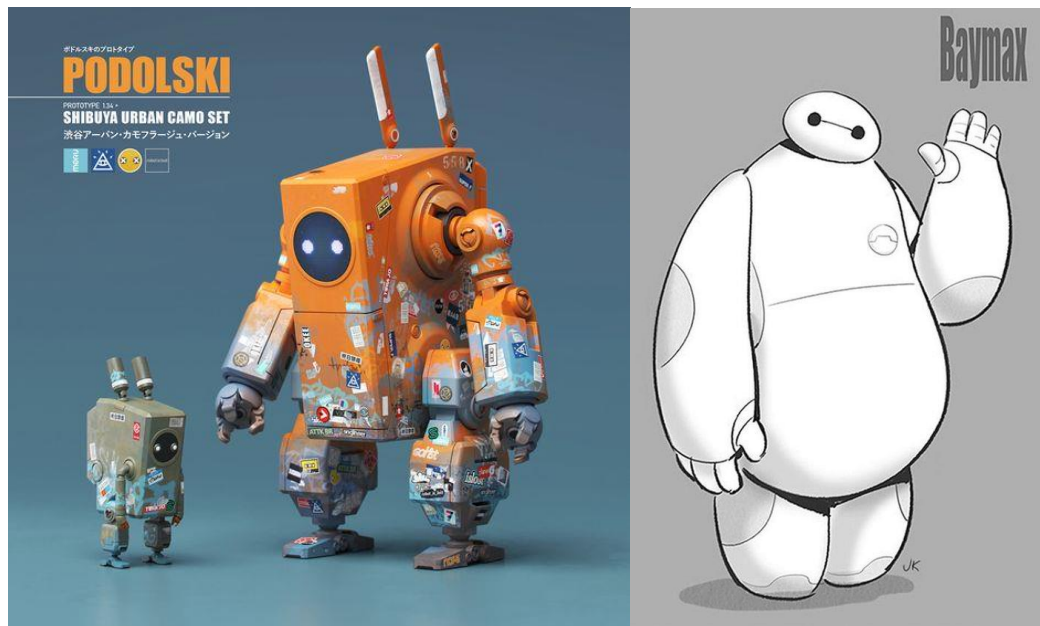


Figura 23. Referências utilizadas para o design do robô. Nenhuma dessas imagens foi criada pela equipe.

A partir dos materiais coletados e produzidos, fez-se as primeiras alternativas de design de personagem para o Robô. No primeiro momento desse processo, usou-se a técnica de criação a partir de silhuetas, as quais tinham o objetivo de

gerar uma forma interessante que transmitisse a mensagem dada ao personagem. Em seguida, a partir dessas ideias, foram desenvolvidos esboços do personagem, o detalhando mais e experimentando outras formas.

A princípio, o Robô estava muito associado à ideia de ser como uma máquina automática de vendas, que é grande e retangular, portanto, seus conceitos iniciais tiveram as formas mais retangulares, possuindo mais variações de tamanho e formato em suas outras peças, como braços, mãos, pernas, pés e juntas (Figuras 24 e 25).

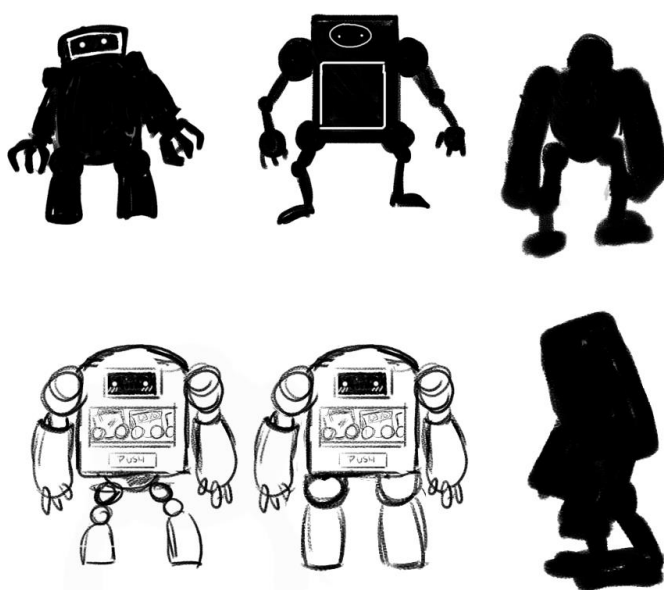


Figura 24. Sketches do desenvolvimento do Robô

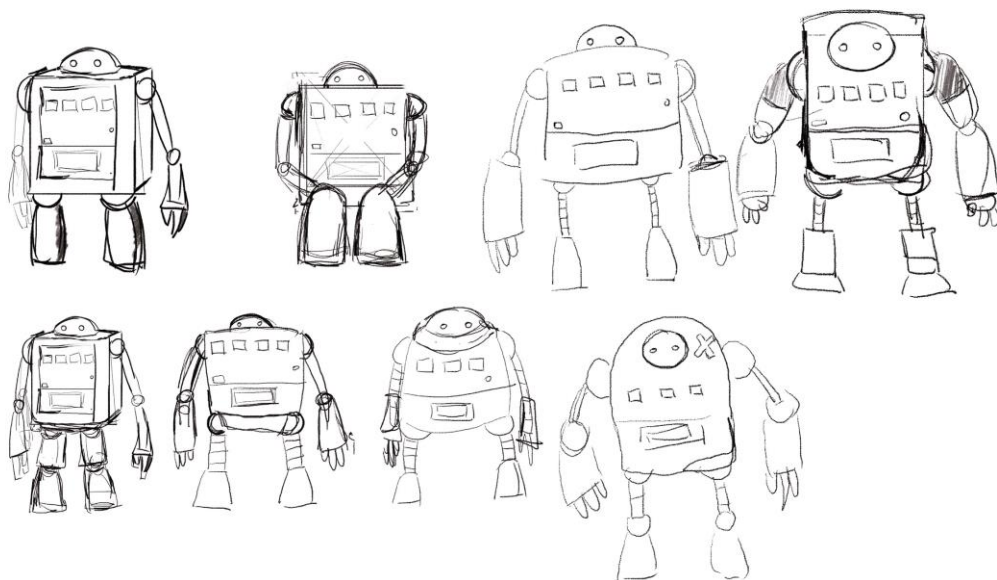


Figura 25. Sketches do desenvolvimento do Robô

O desenvolvimento do personagem em um formato de caixa não estava agradando a equipe, visto que os detalhes que deveriam ser incrementados em seu design para mostrar que o seu interior era preenchido com lanches era algo que dificultaria muito a animação, o deixando como um personagem muito complexo. Além disso, embora a máquina de venda automatizada fosse uma alternativa interessante como referência inicial, ela não condizia com a ideia de que o personagem era um andarilho que caminhava e vendia entre a multidão de pessoas e carros, visto que seu formato não era nada prático para locomoção. Com isso, foi desenvolvida uma alternativa em que a silhueta do personagem foi completamente modificada, passando de um formato quadrado, com quinas que o deixavam mais largo, para um oval, deixando-o mais amigável e simplificado (Figura 26).

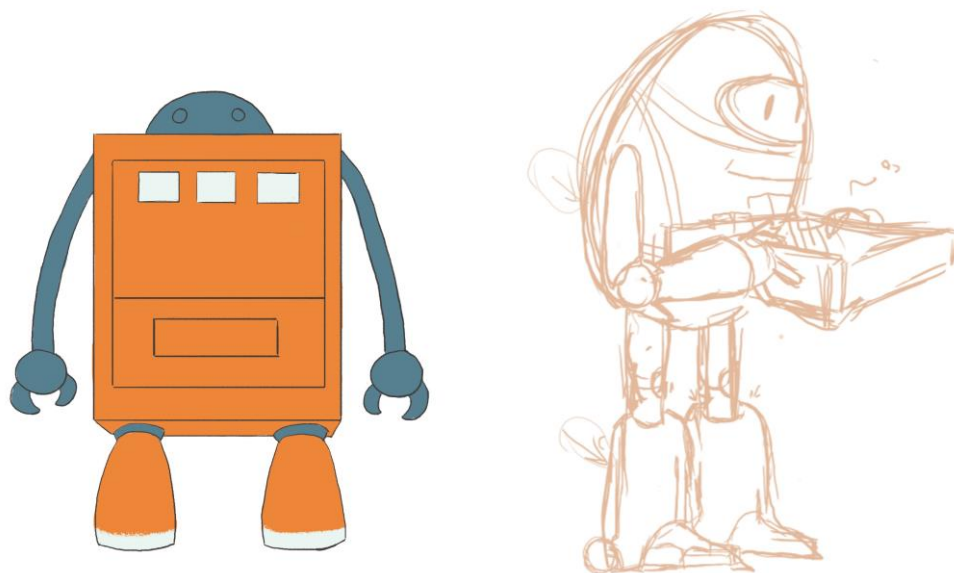


Figura 26. Comparação entre os designs do robô

O novo formato do Robô, que agora carregava seus lanches em uma caixa, ajustava-se muito melhor com o briefing feito para o personagem. Seu torço ficou agradável e suas pernas foram destacadas, ficando mais alongadas, dando mobilidade para o personagem. As cores selecionadas para serem aplicadas no robô eram o laranja, vermelho ou azul, porém, fazendo o teste de cor no personagem, o tom azulado harmonizava melhor com seu formato, acentuando a gentileza do personagem, enquanto o laranja e o vermelho davam um caráter mais energético a ele (Figura 27).

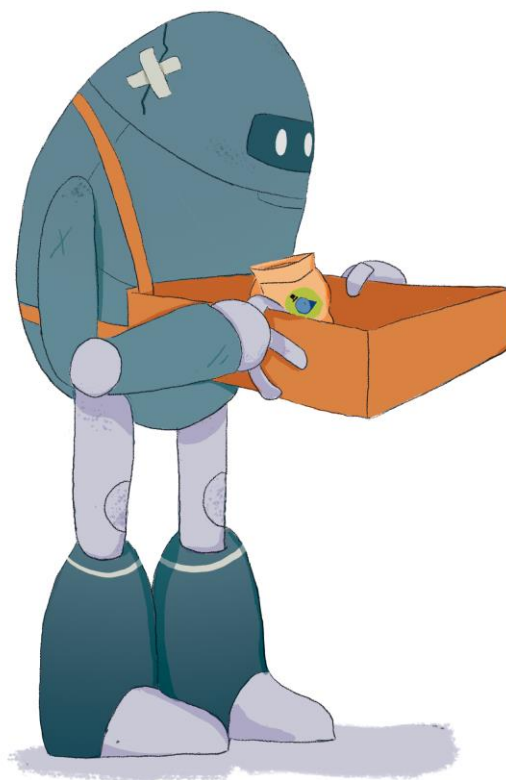


Figura 27. Design do Robô com renderização

Embora o resultado estivesse satisfatório, durante a própria etapa de produção do projeto, sentiu-se uma necessidade de atenuar a característica de abandono e sucateamento do Robô. Com isso, deixamos as peças dos pés assimétricos, de forma que remetesse ao fato de que ele teve de substituir suas peças antigas para outras mais novas e de outros modelos. Além disso, adicionou-se um remendo para atenuar a assimetria entre as pernas (Figura 28).

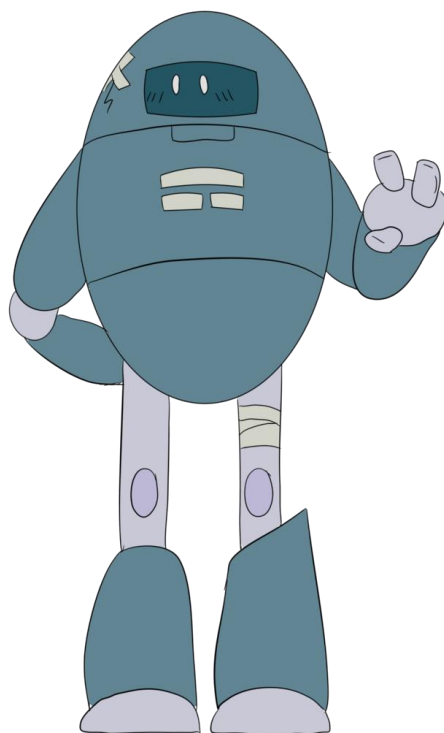


Figura 28. Concept final do Robô.

Por fim, o design final do Robô o deu uma silhueta interessante e memorável entre os demais personagens, além disso, os detalhes dos remendos e assimetria entre as peças o alinharam à sua história de ser velho, fora de linha e remendado, sem tirar o seu aspecto amigável.

9.2. Antagonistas

Como a história criada retrata um conflito entre dois mundos, o da magia e o da tecnologia, buscamos criar os antagonistas sendo oriundos deste mundo de fantasia com o objetivo de fazerem parte dos momentos mais tensos e críticos da trama.

O mundo de Topia, como dito anteriormente, é repleto de natureza e fantasioso, contendo criaturas baseadas no folclore brasileiro. Com isso em mente, os personagens tem o papel chave de nos auxiliar a transmitir no trailer a imagem desse lugar e de quão grandiosa é a magia e o poder das criaturas que lá habitam.

Como já mencionado anteriormente, foi-se feita uma pesquisa a partir dos materiais de Luís Câmara Cascudo, e lá selecionamos três criaturas da mitologia nacional cujas características e narrativas nos interessaram: o Corpo- Seco, que em sua história foi um homem tão ruim que nem o inferno o aceitou, vagando e assombrando quem encontrava em seu caminho; Mapinguari, criatura devoradora de homens que tem apenas um olho e uma boca na barriga; e Besta-Fera, metade humano e metade cavalo, dizendo em seu mito trata-se do próprio demônio.

É importante dizer que fizemos pesquisas para determinar o nome para os vilões, pois não queríamos associar os personagens a seres já existentes. Usamos o folclore nacional de base para a construção da narrativa, criamos uma releitura dos personagens e buscamos inserir essas referências de uma forma contemporânea e interessante para o desenvolvimento da trama.

9.2.1. Cotuba (Mapinguari)

Cotuba foi o personagem desenvolvido a partir do mito do Mapinguari e tem na história o papel de representar a criatura mais poderosa de Topia.

Como mencionado, o personagem seria importante para a narrativa, responsável por iniciar grandes momentos de tensão na história e liderar os outros vilões. Com o propósito de criá-lo com um design que transmitisse força e uma personalidade amarga, iniciamos um *brainstorming* selecionando as palavras que condizem com o papel que queríamos para o personagem, e estas foram:

- Forte;
- Grandioso;
- Bravo;
- Ama a natureza;
- Protetor;
- Guardião; e
- Amargo.

A partir dessas palavras, filtramos o que haveria, com mais foco, no personagem, fazendo com que no processo de pesquisa de personagens de referência, buscássemos por aqueles que fossem grandes, robustos e hostis, e com cores associadas à natureza.

O nome para o vilão era muito importante. Em nossas pesquisas ao dicionário tupi-guaraní, encontramos alguns que tinham boa sonoridade e significados interessantes para o personagem, sendo eles:

- Calundú - de mal humor, cabeça esquentada;
- Saó - de mau cheiro;
- Cotuba - de muita carne, forte e nutrido; e
- Awa - redondo.

Dos nomes acima, os que mais nos chamaram a atenção foi Calundú e Cotuba. Porém, houveram muitas questões para a escolha do nome mais adequado: embora Calundú também tivesse uma boa sonoridade, queríamos desenvolver o personagem de forma que a sua braveza e impaciência fossem questões temporárias, que surgiram depois de um evento que abalou o vilão, alterando sua personalidade que antes era gentil e acolhedora. Com isso, selecionamos o nome Cotuba, fazendo referência ao seu tamanho e grandeza no reino de Topia, tendo o significado mais condizente com a personalidade do vilão e sua história.

Visando facilitar o entendimento da história do personagem dentro da própria equipe para o seu desenvolvimento na narrativa, criamos uma pequena passagem de texto explicando um pouco da história de Cotuba, seu papel na história e sua relação com os outros vilões e a protagonista.

A mais poderosa e respeitada criatura de Topia é Cotuba. Ele tem a pele impenetrável, força inigualável e uma forma assustadora quando enfrenta ou intimida inimigos, revelando a sua boca que abre sua barriga até o umbigo. Ninguém sabe ao certo o porquê e nem quando isso começou, mas Cotuba detesta

humanos, tanto que começou a devorá-los em certo momento. Dizem que os humanos lhe tiraram algo muito precioso e que nem em mil anos Cotuba conseguiu os perdoar.

Há muito tempo atrás, Cotuba costumava ser gentil e amigável com todas as criaturas, sempre interagindo com os habitantes de Topia, e não o sempre raivoso Cotuba de hoje. Ele ainda carrega esses traços em sua personalidade, mas muito bem escondidos, já que não quer mostrar fraqueza a ninguém. Seu comportamento começou a mudar drasticamente pouco tempo depois que Ibá apareceu, mas já se passou tanto tempo que os registros dessa época já foram perdidos e ninguém sabe a verdade.

Cotuba protege Topia dos humanos há muitos anos e todos sabem do amor que ele tem pelo seu lugar. Quando ouviu de Ibá e Eora que uma humana tinha entrado em seu território com a ajuda de seus próprios habitantes, ficou furioso e ordenou imediatamente que a tirassem de lá ou ele mesmo o faria.

A descrição serviu de guia para compreendermos mais dos aspectos físicos e psicológicos do personagem. Dessa forma, buscamos personagens que pudessem servir de referência para o design de Cotuba, no qual buscamos por criaturas grandes, fortes e com aspectos que remetesse a alguém sério e ligado à natureza (Figuras 29, 30 e 31).



Figura 29. Personagem usado de referencia.



Figura 30. Korokke de Jonatan Cantero.



Figura 31. Personagem do curta “Who is afraid of Mr Greedy?” feito pelos alunos da escola Gobelins: Simon Boucachard, Jean Baptiste Cumont, Sylvain Fabre, Guillaume Fesquet, Adeline Grange, Maxime Mary and Julien Rossire.

A partir do material de referência coletado, iniciamos os primeiros rascunhos de Cotuba. O seu desenvolvimento foi muito desafiador, visto que nenhuma das autoras tinha costume em desenvolver criaturas ou monstros, o que fez com que o processo fosse longo e com vários testes e variações do personagem.

Em seus primeiros *concepts*, Cotuba era muito mais bestial do que humanoide, seu corpo era coberto de folhas, tendo um manto nas costas em alguns rascunhos, utilizava uma máscara que cobria seu rosto e sua postura o apresentava como sendo uma criatura muito sábia e calma. Dessa forma, concluímos que, nesses rascunhos, as características predominantes na criatura eram **guardião** e **protetor** (Figura 32 e 33).

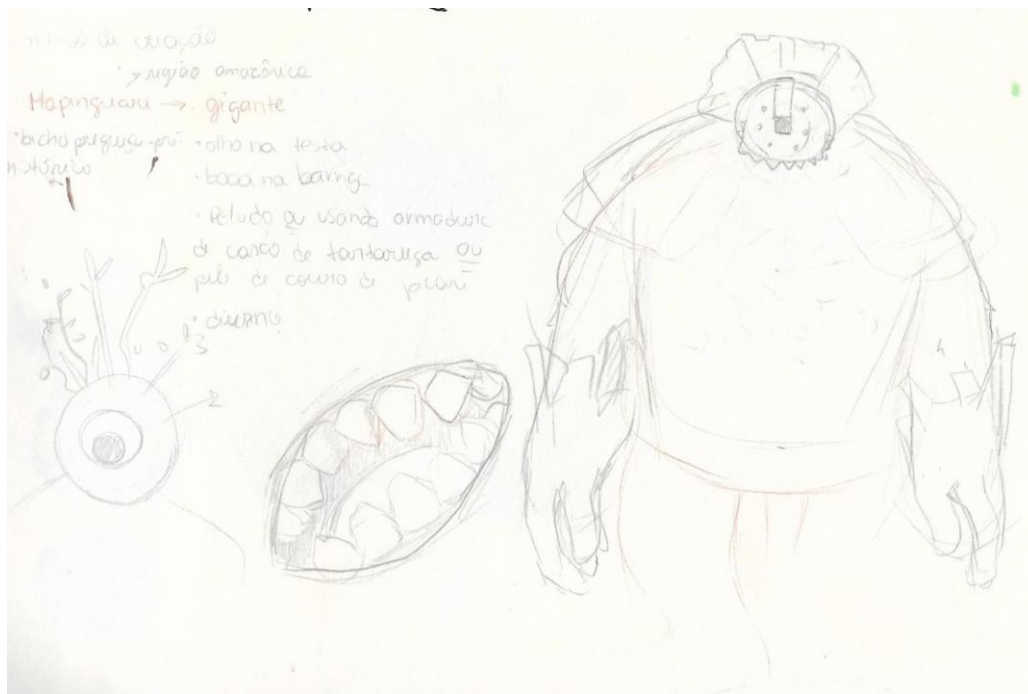


Figura 32. Sketches de Cotuba.

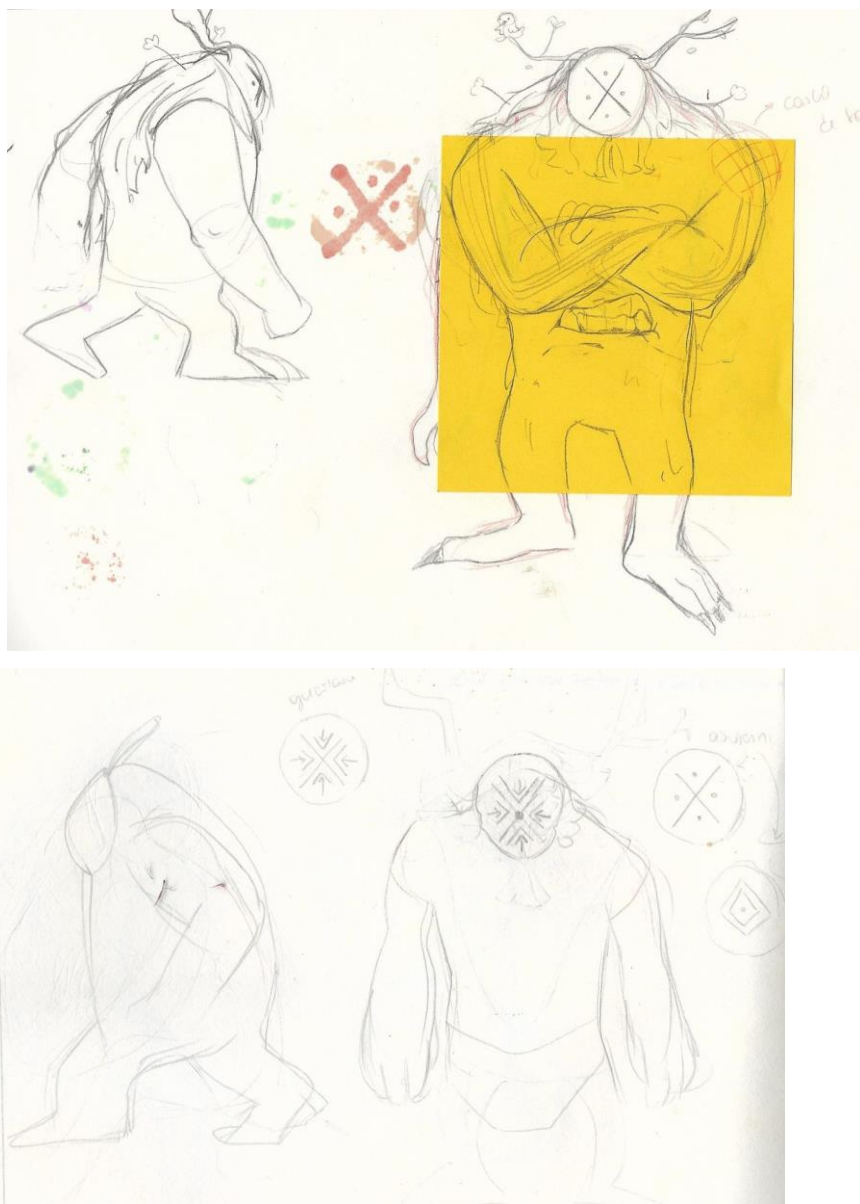


Figura 33. Sketches de Cotuba.

Depois de alguns testes de forma do corpo e design das máscaras, foi obtido um conceito interessante do personagem, no qual desenvolvemos a forma que a boca, como na lenda do Mapinguari, surgiria em sua barriga, e qual seria sua forma, tamanho e como o resto do corpo do personagem se comportaria nessa situação. Nessa etapa, foram-se feitos desenhos com o gestual do personagem para expandirmos e entendermos sua personalidade e forma de expressar sentimentos (Figuras 34 e 35).



Figura 34. Sketches do concept de Cotuba.



Figura 35. Sketches do concept de Cotuba.

A partir desses testes, foi feito um *concept* com um teste de cores e uma pose que transmitisse o aspecto da natureza e de proteção de Cotuba (Figura 36).



Figura 36. Concept renderizado de Cotuba)

Embora tenhamos ficado satisfeitas com a alternativa acima, é perceptível que o personagem perdeu o seu aspecto bravo e amargo, tendo um design que exaltasse, principalmente, seu caráter gentil, protetor e amante da natureza, não dando ênfase às suas características mais importantes, que são sua amargura, hostilidade e braveza, o que não faria sentido com a história sendo desenvolvida. Com isso, decidimos continuar com as alternativas para que pudéssemos implementar com mais ênfase essa sua personalidade.

Nessa nova etapa, alteramos bastante seu design, tirando sua máscara e deixando seu corpo sem estar coberto por folhas, visto que dificultava muito a animação desse personagem. Além disso, em seus novos rascunhos, o deixamos com a forma mais quadrada e menos orgânica, como era o anterior. Fizemos também um novo teste de cor, utilizamos o roxo e o amarelo como suas cores

principais querendo desassociá-lo da sua forma bestial que era totalmente conectada à natureza e continha muito verde.

O *concept*, agora com formas mais simplificadas e claras, ainda não estava do jeito que queríamos. As proporções de Cotuba não o deixavam parecer uma criatura grande e nem tão poderosa, contribuindo para também não o deixar com seu aspecto de líder e seu caráter ameaçador (Figura 37).



Figura 37. Alternativa concept de Cotuba.

Com isso, fizemos mais alternativas para Cotuba, modificando principalmente sua anatomia, diminuindo sua cabeça, aumentando seu tronco e diminuindo seus olhos. Também não estávamos satisfeitas com suas cores, modificando-a para que ele ficasse mais intimidador, interessante e com uma cor que remetesse ao ambiente de natureza em que vive e ama (Figura 38).

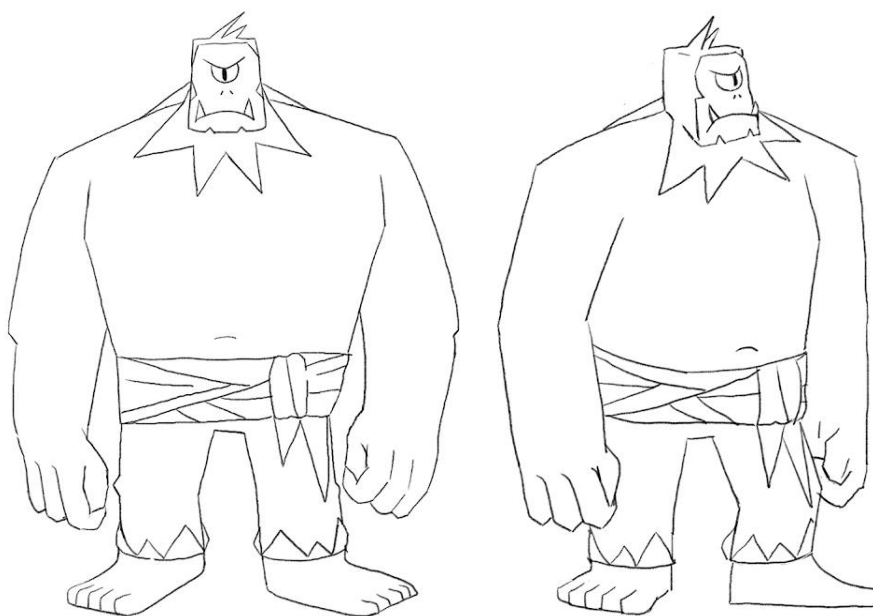


Figura 38. Alternativa do concept de Cotuba

O rascunho acima estava quase ideal, alteramos seu cabelo que estava muito rígido e sua roupa que estava com detalhes que não estavam tão interessantes e geravam uma leitura um pouco confusa (Figura 39).



Figura 39. Concept final de Cotuba.

Com isso, adicionamos as listras em seu corpo, para que tivesse um aspecto mais assimétrico, facilitando na animação, simplificamos sua roupa, acrescentamos unhas e deixamos sua forma menos geométrica, com mais curvas e menos quinas, acreditando que dessa forma, ele se mesclaria melhor com o design dos outros personagens. Ao alterarmos a paleta de cores, selecionamos predominantemente o verde e o vermelho, associando o vilão à natureza, assim como alguém fechado e intimidador.

O processo de desenvolvimento do personagem foi extremamente longo e nos gerou grande aprendizado. Acreditamos que fomos capazes de transmitir sua personalidade e sua posição de importância dentro da trama.

9.2.2. Ibá (Corpo-Seco)

Durante a construção da história e a partir das pesquisas, criamos esse personagem a partir do folclore do Corpo-Seco.

Na construção da história ele teria o papel de ser uma das três criaturas mais poderosas de Topia, mas dentre os três vilões ele teria de transparecer ser o mais cruel e manipulador de todos, fazendo o mal sem qualquer justificativa. Para aprofundarmos mais o personagem, foi conduzido um *brainstorming* com as características e palavras que refletem o que esse personagem seria e as características que selecionamos foram:

- Cruel;
- Manipulador;
- Trapaceiro;
- Esguio;
- Misterioso
- Corrompido; e
- Podridão.

Com essas palavras em mente, concluímos que gostaríamos de ter um personagem que tivesse traços marcantes de que era amaldiçoado, um andarilho e que, embora estivesse no meio de criaturas fantásticas, remetesse ao humano que um dia foi.

Iniciamos as nossas pesquisas para determinar um nome para o vilão buscando nomes de origem indígena, no dicionário tupi-guarani, e que tivesse boa sonoridade e significados condizentes com o caráter da criatura desenvolvida. Nesse processo nos deparamos com algumas alternativas e com seus respectivos significados:

- Aíba - Mal, ruim;
- Ibá - Ruim, feio, imprestável;
- Panema - De coisa ruim;
- Chiú - choro;
- Iamí - noite;

- Andira - O senhor dos agouros tristes; e
- Ári - em cima.

Dos nomes acima, o selecionado foi Ibá devido à sua sonoridade e significados que se encaixavam perfeitamente a descrição desenvolvida.

Visando facilitar a criação das alternativas para Ibá, foi criada uma passagem de texto que descreve um pouco de quem é o personagem, contendo um pouco da sua história e de sua jornada até chegar ao momento atual da narrativa, onde ele conhece a protagonista.

Se há alguém cruel ou podre até a alma, este é Ibá. Ele nasceu como homem, não era uma criatura folclórica ou mística como Cotuba e Eora, mas era o verdadeiro monstro entre eles. Em sua vida humana, ele maltratava todos que cruzavam seu caminho, sendo impiedoso até mesmo com sua família. Seus jogos mentais eram capazes de enlouquecer qualquer um, mas como muitos disseram a ele ao longo de sua vida, todo o mal que fez iria voltar contra ele um dia, e assim foi feito: ao morrer, ao invés de descanso, foi amaldiçoado a caminhar para sempre, já que nem o inferno o queria e toda vez que tentava se enterrar para enfim ter seu descanso, a terra o cuspiu. Embora o castigo tenha sido para atormentá-lo e fazê-lo pagar pelos seus pecados, Ibá não viu dessa maneira. Agora que tinha um corpo que o tornava incapaz de morrer, se sentiu ainda mais poderoso. Seu corpo, que não precisava comer ou dormir, foi ficando roxo e seco, mas Ibá logo se acostumou ao desconforto.

Caminhando eternamente em busca de algo para entretê-lo, conheceu Eora e Cotuba, os seres mais poderosos de Topia. Ele viu sua oportunidade e fez um acordo com Cotuba: nenhum humano poderia entrar nas terras folclóricas, e Ibá seria o principal responsável de eliminar qualquer um que tentasse vir para Topia. Por exercer tão bem seu papel, ganhou a confiança

dos dois, que nunca o viram como um humano, o que o levou a ganhar uma cadeira ao lado de Eora e Cotuba.

Com seu caráter extremamente manipulador e cruel, ele atormenta Alexia, mas não a impede de entrar em Topia. O que Ibá realmente quer?

A descrição aprofundou mais a personalidade e a forma como Ibá se porta da história. Como primeiro passo para a elaboração dos primeiros rascunhos do personagem, buscou-se por referências que tinham uma proposta parecida em termos visuais, como corpo esguio, braços e pernas longos, deixando a proporção do personagem mais interessante e assustadora, e uma vestimenta que o deixaria misterioso, como túnicas, lenços e sobretudos (Figura 40).



Figura 40. Imagens de referência para criação de Ibá. À esquerda, “Protector” de Alexis Rives, e a direita, concepts da Hq Ara de Tim McBurnie.

A partir do material coletado, foi feito o primeiro *concept* de Ibá. Ele tinha a cabeça totalmente coberta e, com a ideia de deixá-lo mais assustador e misterioso, o capuz não revelaria seu rosto, ressaltando apenas seus olhos vermelhos. A ideia de ser um andarilho fez com que o deixássemos com um cajado para auxiliá-lo em suas jornadas. Também começamos a desenvolver a ideia de seus braços serem maiores que os de uma pessoa comum, assim como suas pernas (Figura 41).



Figura 41. Concepts iniciais de Ibá.

Buscando deixar o personagem mais misterioso e malvado, alteramos alguns elementos para alcançar o design almejado.

A ideia de ter o rosto sempre escuro nos gerou dúvidas acerca de como se daria essa iluminação ao longo do trailer e como essa cor harmonizaria com as outras partes de seu corpo. Dessa forma, optamos por deixá-lo com o capuz, mas com seu rosto visível, nos dando a alternativa de alterarmos a iluminação na própria animação, caso necessário. Aumentamos o comprimento de suas roupas para que sua silhueta ficasse mais agradável e também tivesse um caráter mais sério. Com

isso, deixamos o formato de sua cabeça arredondado e com os olhos, como no design anterior, estreitos e vermelhos. Damos ao personagem um sorriso maligno para contrastar com seu rosto redondo, alcançando um aspecto mais assustador. Em sua anatomia, foi mantido o corpo de Ibá com braços e pernas longos e corpo esguio, mas também aumentamos o tamanho de suas mãos, dando ênfase a elas. Tínhamos a ideia de que ele é um personagem que gesticula bastante com as mãos enquanto fala, contribuindo para seu *acting* na animação, que consiste na animação das reações de Ibá com os outros personagens e o ambiente em sua volta, deixando-o mais assustador e cruel. Além disso, também deixamos seus pés maiores para contrastar com seu corpo alto e magro, o que ajudou na narrativa de que ele era um andarilho.

Por fim, com suas formas já definidas, o passo seguinte seria selecionar sua paleta de cores. Ibá, em seu desenvolvimento, foi muito associado à podridão e crueldade, fazendo com que suas cores fossem voltadas para o espectro do verde, roxo e vermelho. Com isso, foram desenvolvidas alternativas para o estudo de cores que fizessem jus à personalidade do personagem (Figuras 42, 43 e 44).



Figura 42. Alternativas de cor de Ibá.



Figura 43. Concept Final de Ibá.



Figura 44. Concept Final de Ibá.

Por fim, chegamos no concept final que melhor agregava todas as características físicas e psicológicas de Ibá. Nos preocupamos em deixar sua silhueta interessante e que fosse facilmente reconhecida em meio aos outros personagens. As formas arredondadas contrastando com a sua roupa mais triangular, junto de suas cores, nos fez associá-lo à maldade, perversão e manipulação, como queríamos desde o princípio.

9.2.3. Eora (Besta-Fera)

Há um uma lenda folclórica no Nordeste que conta a história de uma criatura que tem o corpo de cavalo com torso de humano. Acredita-se que seja o próprio demônio que sai do inferno nas noites de lua cheia, acompanhada de uma matilha de cães que ela chicoteia. Ela percorre as vilas até encontrar um cemitério e

desaparece. Se no meio do caminho, encontra um cachorro aprisionado, ela o liberta. E dizem que se algum homem esbarra com ela, ele fica enlouquecido por alguns dias, mas depois volta ao normal

Também há a Besta do Apocalipse, na Bíblia, relacionada ao Anticristo: a história de João, discípulo de Jesus, que relatou no livro do Apocalipse, ter visto duas bestas, e que a segunda era mais poderosa que a primeira. A primeira tinha sete cabeças, dez chifres e parecia um leopardo, com pés de urso e cabeça de leão. Já a segunda, tinha dois chifres como um cordeiro e falava como um dragão.

Eora é uma personagem que nasceu da junção destas duas histórias, em que ela seria bípede, teria dois chifres, cascos nos pés e garras nas mãos. Ela tem o poder de entrar na cabeça de quem quiser e fazê-lo cair em um pesadelo.

“É louca e muito cruel. Adora demonstrar poder e superioridade aos que acredita serem mais fracos que ela. Não mexa com ela, pois ela não irá levar desaforo para casa e não terá dó. Apesar de tudo, tem uma simpatia e amor inimaginável por qualquer animal da família Lupus, podendo abrir mão do que quer que seja pra salvar um filhote. Eora é muito inteligente, costuma falar sozinha e está sempre sussurrando coisas, tentando organizar as ideias em sua mente. Ela pode fazer qualquer um imergir em um pesadelo durante certo tempo (depende da resistência da vítima).

Fez Alexia entrar em terror e perder a noção da realidade, antes mesmo de Alexia conhecê-la. Uma tentativa de a assustar e atormentar ela.”

Eora foi uma personagem um pouco complexa de resolver visualmente, pois a intenção era de que ela parecesse algo como uma *Femme Fatale* (elegante e má), mas que tivesse uma personalidade um pouco louca ao mesmo tempo. Para a segunda parte, decidiu-se usar o personagem Smeagle (Senhor do Anéis) como referência (Figura 45).

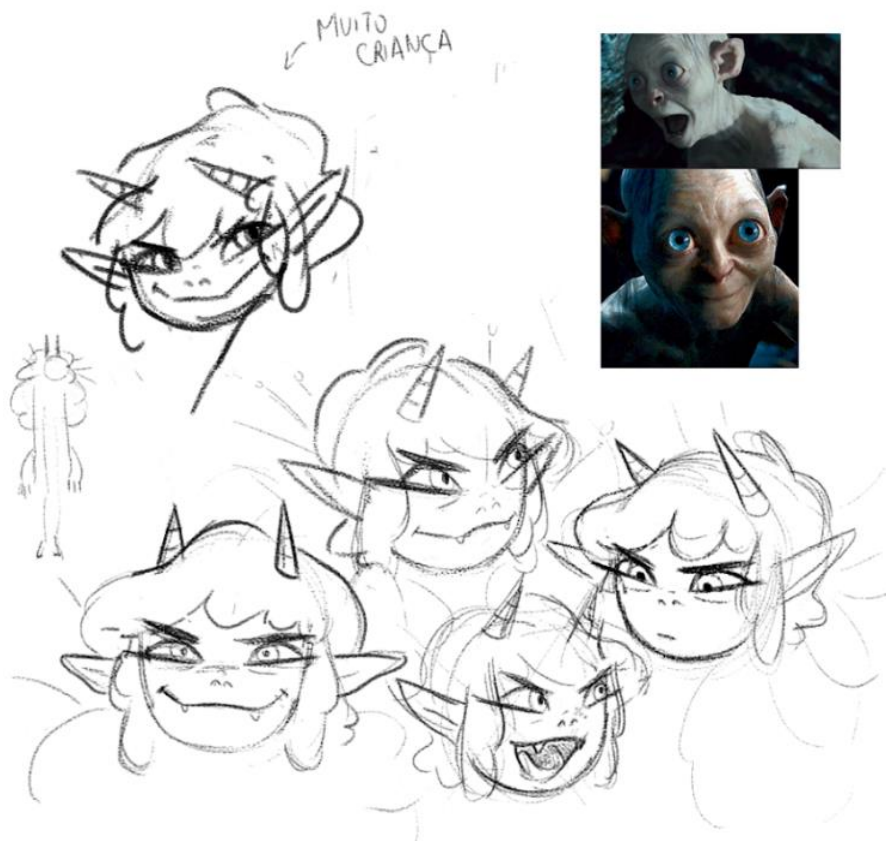


Figura 45. Rascunhos do concept de Eora.

Algumas palavras que poderiam ajudar a criar o conceito da personagem:

- Má
- Superior
- Segura
- Doida
- Demoníaca
- Alta
- Garras
- Leão

A primeira alternativa do *concept* da Eora teve alguns pequenos problemas, que foram ajustados rapidamente. As cores estavam saturadas demais para a

paleta da série, e patas serem luvas faziam parecer que a personagem estava fantasiada. Ela precisava ser mais convincente (Figura 46).

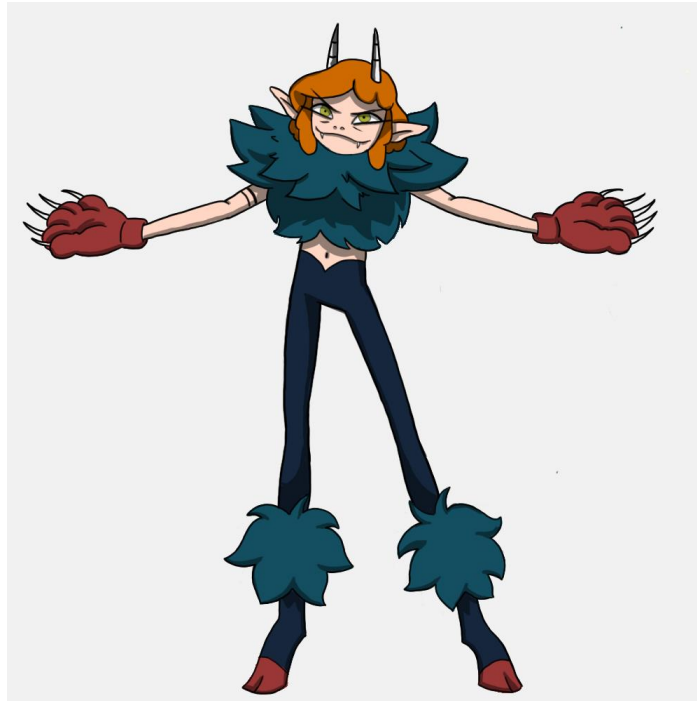


Figura 46. Primeira alternativa de concept da Eora.

Continuando com o refinamento da personagem, foi feito um reajuste de cor, e as luvas foram retiradas, porém é como se os braços dela fossem como a de algum animal com garras (Figura 47).



Figura 47.conceito final da Eora.

10 MODEL SHEETS

A *model sheet* é o documento no qual o personagem é desenhado em várias vistas diferentes, sendo estas, geralmente, uma visão frontal, lateral, das costas e duas de $\frac{3}{4}$. Há também a *expression sheet*, que é o documento com várias expressões do personagem, demonstrando como ele ri ou fica bravo, ilustrando e aprofundando sua personalidade para a equipe. Não há regras para fazer uma *model sheet*, a quantidade de desenhos para a rotação e as expressões variam de acordo com a complexidade dos personagens e do próprio projeto.

Com a natureza do trailer em questão além da equipe ser pequena e com pouca experiência, o projeto não contaria com ângulos e nem movimentos muito complicados, não fazendo ser necessário a produção de *model sheets* com vários ângulos e poses diferenciadas. A compreensão das personalidades dos personagens foi feita de forma mais livre, por meio de textos sobre eles e de produções em conjunto para fazer esse alinhamento (Figura 48).

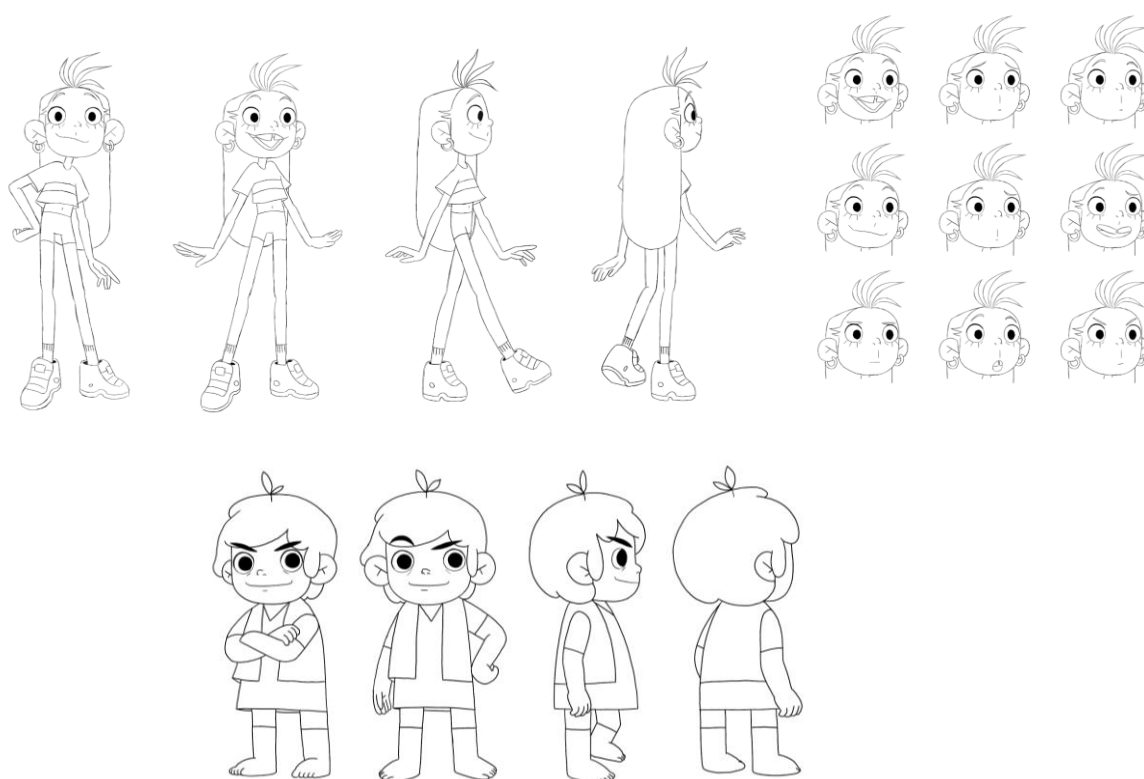
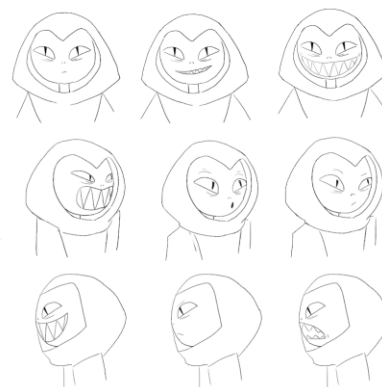
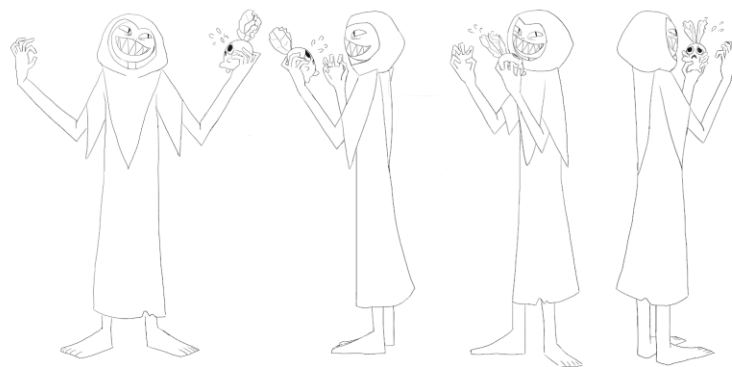
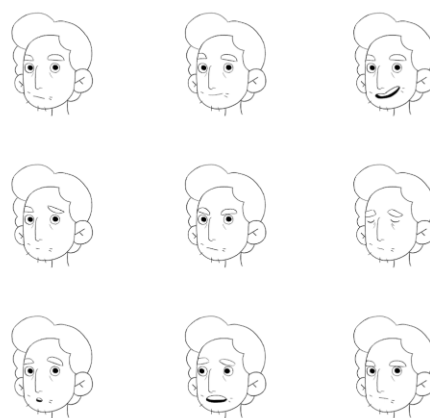
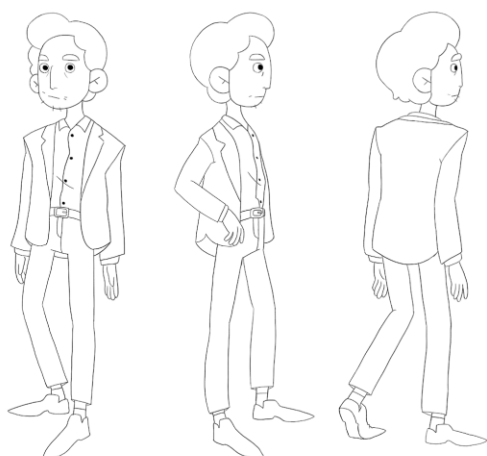


Figura 48. Model Sheets dos personagens da série.



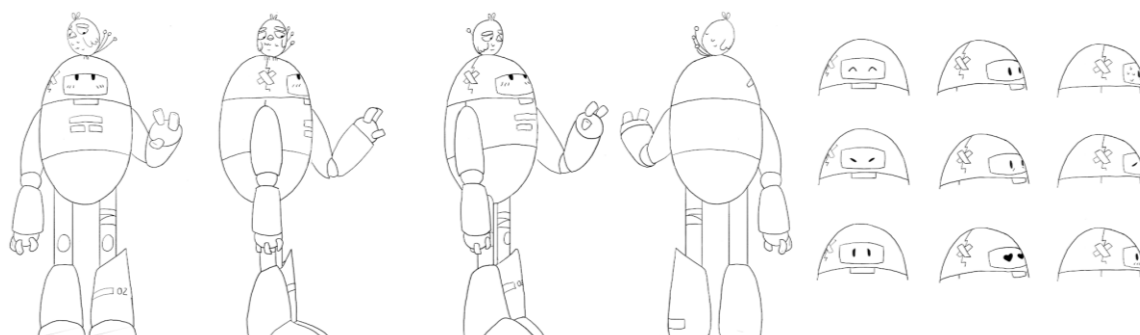


Figura 49. Model Sheets produzidas dos personagens.

Com as *model sheets*, foi possível criar formas que podem ou não seguir a lógica da rotação tridimensional a risca, isso porque as regras de composição e design de personagens foram recursos criados visando facilitar a animação de certos personagens. Por exemplo, a forma oval do Robô é a mesma em toda a rotação, mudando apenas a posição das suas outras peças; e o perfil de Anahí tem o cabelo com a mesma silhueta em ambas as vistas laterais, embora seu cabelo seja assimétrico.

Alguns personagens não tiveram a *model sheet* finalizada, por termos que otimizar melhor o tempo de produção. Então os personagens que não aparecem tanto no trailer, foram menos priorizados nesta etapa, como o Anahí e Eora.

Agora com as *model sheets* feitas, já é possível iniciar o desenvolvimento das animações, visto que haverá coerência e harmonização nas cenas mesmo que animadas por pessoas diferentes.

11 STORYBOARD E ANIMATIC

Essa etapa exigiu que terminássemos o roteiro do trailer completamente. O *storyboard* é essencial em uma produção de animação, pois ele transforma o roteiro em sequências de imagens que representam as ações mais importantes do filme. Esse processo exige que pensemos na melhor alternativa de *staging* para cada sequência, que é o posicionamento dos elementos da cena de forma que transmita a tensão ou sentimento da ação, deixando-a mais interessante e, junto a isso, teremos o layout e a composição da cena. Na primeira edição do EDD de animação, tivemos a oportunidade de coletar materiais acerca deste conteúdo para que passássemos aos alunos.

O artista de *storyboard* da Dreamworks, estúdio de animação com produções famosas como “Como treinar seu dragão” e “Kung Fu Panda” (Rob Koo, 2012) fez várias anotações (Figura 49) com dicas acerca do que fazer e do que não fazer em um *storyboard*, sendo elas:

1. Evitar ambientes sem profundidade espacial;
2. Criar *grids* para auxiliar no entendimento de onde o personagem está na cena e como é o relevo (plano ou montanhoso, por exemplo);
3. Fazer várias camadas do cenário (1º plano, 2º plano e 3º plano) para dar mais profundidade;
4. Quando lidando com múltiplos personagens na cena, tente agrupá-los de maneira lógica para facilitar o corte das cenas. Em momentos de diálogo, pode-se agrupar os personagens para facilitar esses cortes;
5. Evitar *frames* onde tudo é paralelo, isso o deixa pouco interessante. Nesses casos é bom alterar o cenário um pouco para dar mais profundidade;
6. Não se deve espremer os personagens só para que caibam em uma cena.
7. Diálogos em que a câmera está por cima do ombro do personagem criam uma sensação de intimidade e a audiência presta mais atenção no que está acontecendo;

8. Personagens olhando diretamente para o público é desconfortável. Com solução para isso, deve-se fazê-lo olhando para o canto esquerdo ou direito, como se fosse a orelha esquerda ou direita de uma pessoa;
9. Explore as alturas de seus personagens para construir uma cena mais interessante. A forma que a câmera apresenta o personagem pode indicar fraqueza e medo, se vistas de cima, por exemplo;
10. Justifique seus cortes, faça tudo ser óbvio. Como exemplo, podemos fazer o corte ser motivado pela ação do personagem escutar um barulho e virar o rosto para ver o que é. Para que isso seja claro para a equipe que verá o *storyboard* antes de fazer a animação, é interessante colocar anotações no próprio desenho de que há barulho e até mesmo uma seta indicando para que lado o movimento do rosto acontecerá.

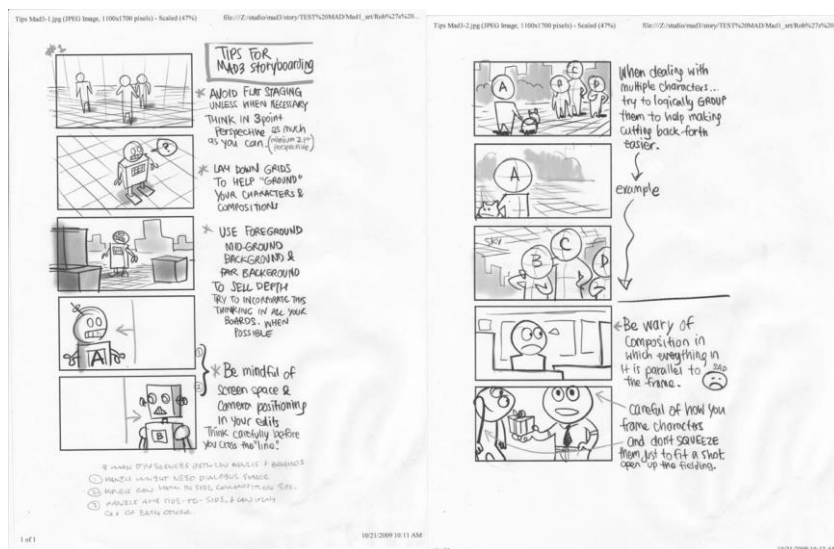


Figura 50. Anotações de Rob Koo.

Além disso, aprendemos conceitos como a Regra dos Terços, uma técnica de composição na qual divide-se o painel do layout em nove quadrados iguais, dividindo a tela com duas linhas verticais e duas horizontais, nos mostrando quais são os pontos de interesse da tela que a audiência estará vendo. A interseção

entre as linhas dos quadrados indica esses locais e, colocando personagens ou objetos relevantes na cena, torna a sequência mais interessante e cria tensão e expectativa na audiência (Figura 50).

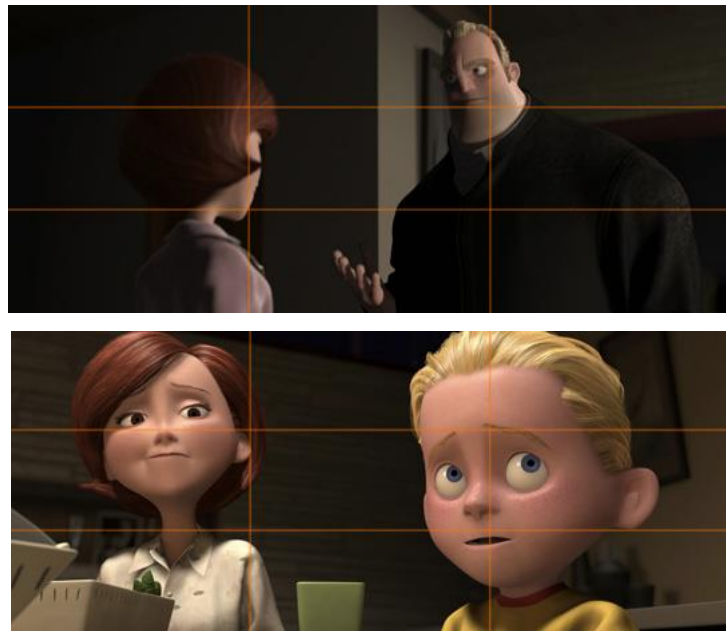


Figura 51. Corte de cenas do filme dos Incríveis como exemplo da Regra dos Terços.

Para termos uma noção melhor de como o *storyboard* deveria ficar no final, visualmente falando, pegamos referências de A Viagem de Chihiro (Figura 51) e de Steven Universo (Figura 52), e pudemos notar que a confecção desse material é bem livre, nos permitindo tomar a decisão de fazer algo extremamente detalhado ou simplificado, visto que a importância maior a compreensão do que está acontecendo na sequência de imagens.



Figura 52. Storyboards de A Viagem de Chihiro, de Hayao Miyazaki.

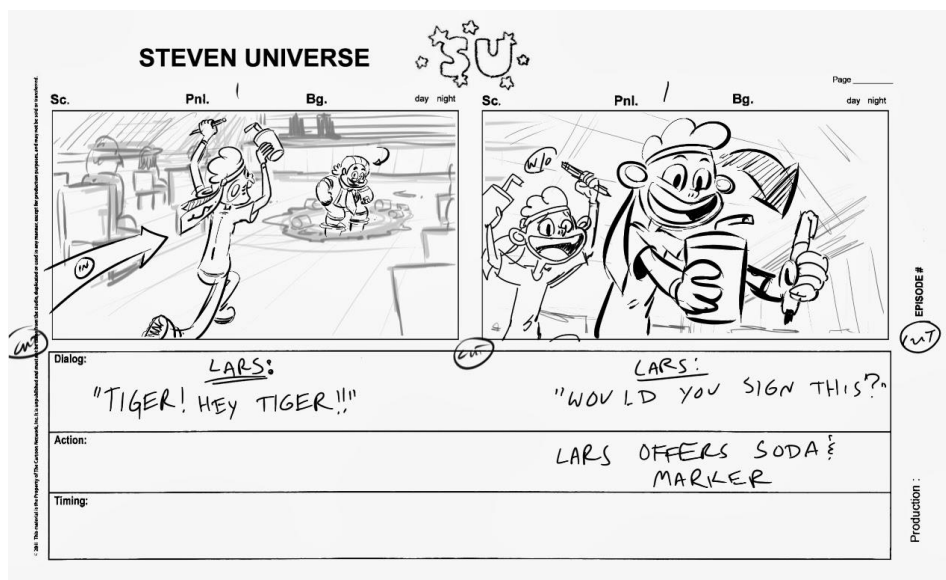


Figura 53. Storyboard de Steven Universo.

Combinando todos esses conhecimentos, iniciamos a confecção do *storyboard* do nosso trailer no software ToonBoom Storyboard.

O trabalho de fazer o *storyboard* geralmente é dividido entre poucas pessoas, dessa forma, como já havíamos especificado e dado sugestões de ângulos de câmera e cortes de cena no próprio roteiro, dividimos as cenas apenas entre nós duas. Nessa etapa é importante destacar que não há necessidade de fazer os

personagens finalizados e nem tendo um traço homogêneo, dessa forma pudemos desenhar em estilos diferentes, mas de forma que fosse possível entender qual personagem estava em cena e que ação estava sendo executada (Figura 53).

No primeiro momento, priorizamos apenas desenhar as cenas de maneira interessante, não nos preocupando com o tempo de exposição de cada quadro. Por termos também um trailer narrado pela própria personagem principal, pudemos gravar um áudio piloto e usá-lo como base para estipular o tempo total do trailer. Depois de juntar todos os painéis na sequência final do trailer, fomos para a próxima etapa, que é o *animatic*.

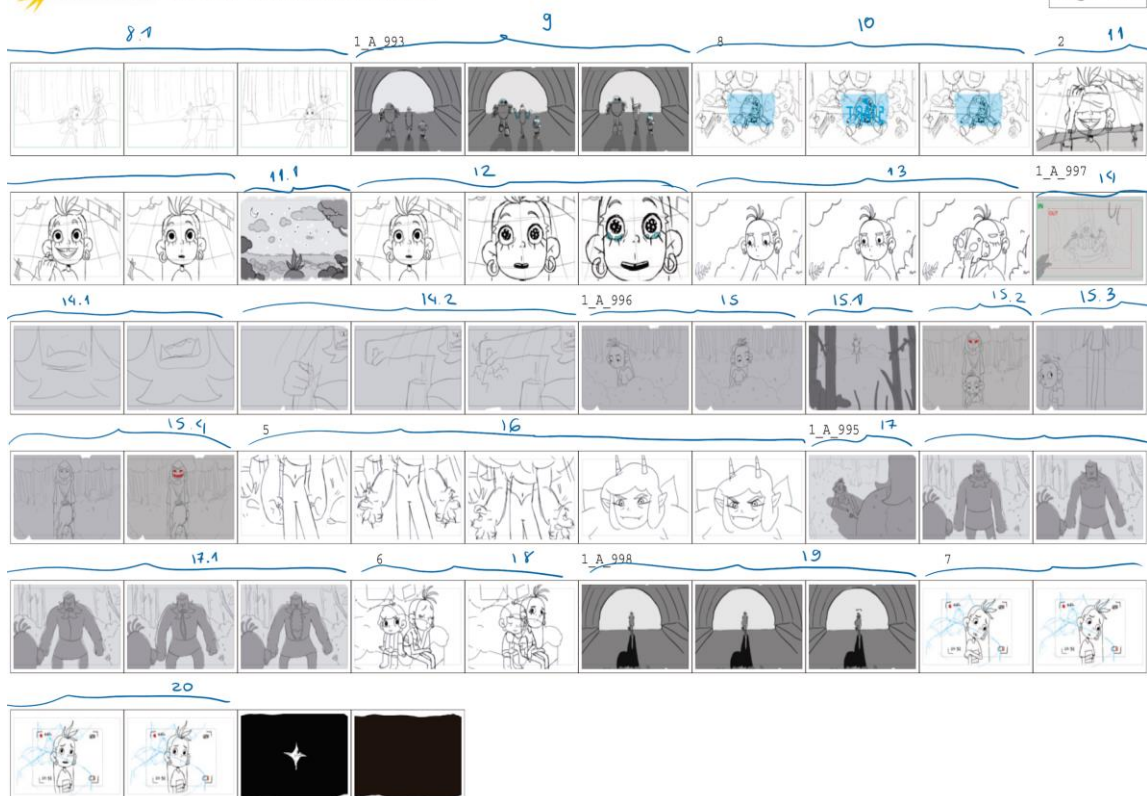
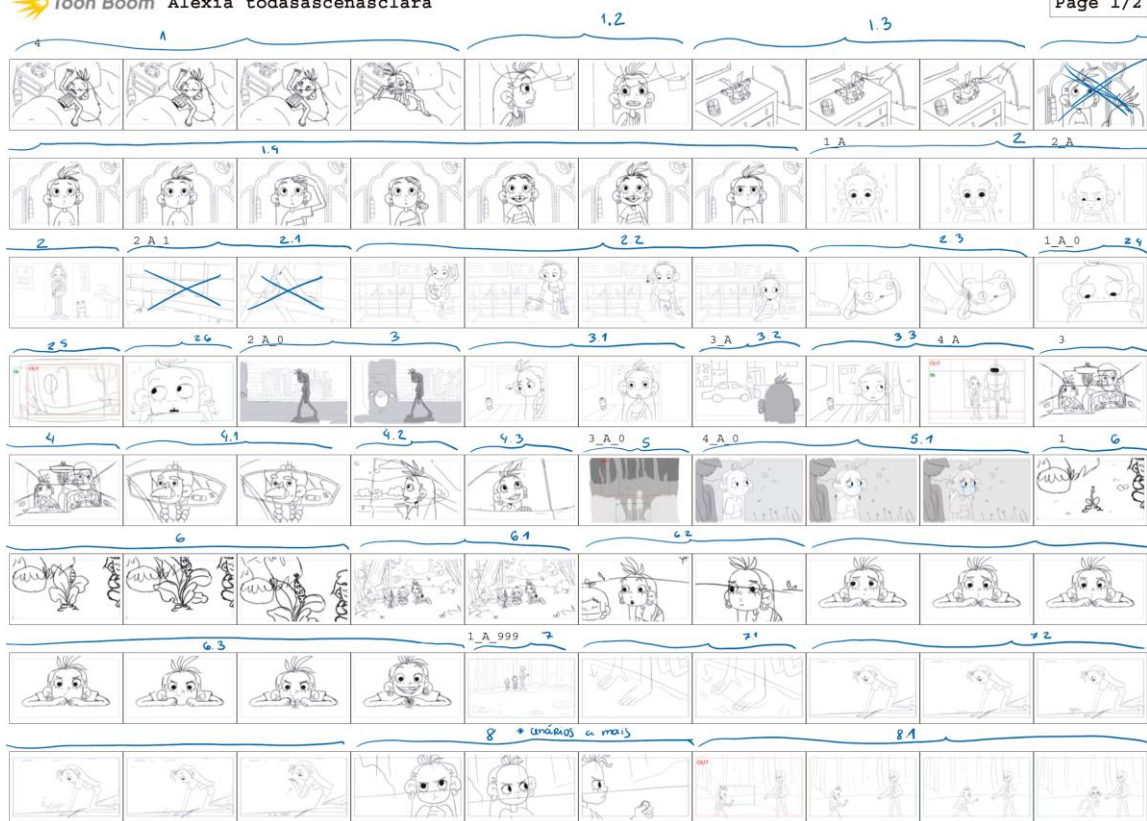


Figura 54. Storyboard do trailer em produção.

Combinando o *storyboard* com a trilha sonora, criamos outro elemento da pré-produção: o *animatic*. Nesse documento alteramos a exposição dos quadros do *storyboard*, determinando o tempo de duração de cada cena e, conseqüentemente, do trailer final. Combinando o tempo da narração, dos sons dos ambientes e da música, temos um produto final que mais se aproximará do trailer finalizado, mesmo que as imagens sejam estáticas e o som não seja o final.

Usamos dois trailers como principais referências que tinham o sentimento e tensão que gostaríamos que houvesse no nosso, sendo eles o “As memórias de Marnie”, de Hiromasa Yonebayashi, e o trailer não oficial de Steven Universo, feito por um fã com o nome de usuário EKMM. O trailer de Marnie tem um tom melancólico e possui a protagonista narrando em algumas cenas, havendo a interrupção de sua fala acompanhada por uma maior intensidade e foco na música. A mesma coisa acontece no trailer de Steven Universo, tendo a fala de vários personagens e uma música que gera antecipação do que ocorrerá ao longo do vídeo.

Para fazer o *animatic* utilizamos o mesmo software da empresa ToonBoom, que nos permitiu trabalhar com a movimentação de câmera e tempo de exposição dos desenhos, além de ser possível botar os sons e exportá-lo diretamente para o formato de vídeo ao finalizarmos (Figura 54).



Figura 55. Screenshot do animatic.

A música provisória que selecionamos para o *animatic* foi o tema do filme “O mundo dos Pequeninos”, produzido pelo Estúdio Ghibli. A escolhemos por ter o tom de aventura, magia e tensão adequados para o trailer. Optamos também, por não inserir os outros sons, como de árvores, goteira e vento no *animatic*, pois estávamos preparando um material para o músico que nos ajudaria a ver essas possibilidades e variedades de estilo. Falaremos mais sobre a música mais a frente no relatório.

Durante essa etapa passamos por algumas preocupações, como se a transição de cenas era óbvia o suficiente, não causando confusão nos espectadores e se havia necessidade de alterarmos algum diálogo ou informação visual, como nos cenários e na disposição dos personagens. Além disso, todas as cenas, já com o tempo de exposição correto, tinham totalizado mais de 2 minutos e 30 segundos, o que era mais do que estávamos prevendo, exigindo que avaliássemos a necessidade de algumas cenas.

É possível ver na imagem do nosso *storyboard* que há algumas cenas marcadas com um “x”, significando que foram retiradas, mas havia mais layout antes que já haviam sido cortados. Os critérios que usamos para determinar a necessidade desses layouts, principalmente os de transição de uma ação para outra, era vendo se a sua retirada gerava confusão ou alterava o sentido da cena e se ela traria impacto durante a produção quando fôssemos animá-la. Nos casos em

que cortamos cenas, elas eram momentos em que haveria animação e não eram realmente necessárias para o entendimento do trailer, portanto não nos livramos de layouts os quais os personagens ficavam estáticos ou havia apenas a movimentação de câmera.

Por fim, conseguimos reduzir 34 segundos do trailer cortando essas cenas. Com esses cortes, o *timing* dos áudios com as cenas e a música teve que ser redefinidos e até realocados para que fizessem sentido com a narrativa. Com isso, tínhamos o *animatic* finalizado e estávamos prontas para falar com o músico e partir para a etapa de produção.

12 PRODUÇÃO

Com as *model sheets* dos personagens, o *storyboard* e o *animatic* finalizados, iniciamos a fase da produção, onde a animação das cenas é iniciada. Embora a pré-produção englobasse toda a criação do mundo, personagens e materiais para que, por fim, fosse possível fazer a animação, não conseguimos terminar os cenários devido ao fato de essa ser uma das áreas em que nossa equipe tinha menos experiência, exigindo mais tempo para estudo e confecção dessas ilustrações. Isso fez com que a animação fosse feita em paralelo aos cenários.

12.1. Animação

Para que o projeto fosse desenvolvido, foi necessário um entendimento melhor da teoria desse processo de animar um personagem. Com isso, utilizamos o material do Richard Williams (2002), *The Animator's Survival Kit*, onde entramos em contato com os princípios de uma animação, como tornar os movimentos apelativos e entregar uma animação interessante para a audiência. Além disso, entendeu-se também os termos técnicos para as etapas dentro da animação: *keyframes*, *breakdown*, *time chart* e *inbetween*. Estes seriam base para a divisão do trabalho para a equipe que viria a ser formada para o desenvolvimento do projeto (Figura 55).

- Os *keyframes* são os desenhos chave de um *shot* (uma cena), representando o início e fim de um movimento;
- Os *breakdowns* são os desenhos entre os *keyframes* que representam a forma que o movimento acontece, por exemplo, se o personagem, durante a caminhada, pula ou agacha;
- Os *inbetweens* são os desenhos inseridos depois dos *keys* e *breakdowns* para deixar a animação fluida; e
- A *time chart* é o gráfico que indica o *frame* (quadro) em que será feito o desenho, assim como a duração de sua exposição.

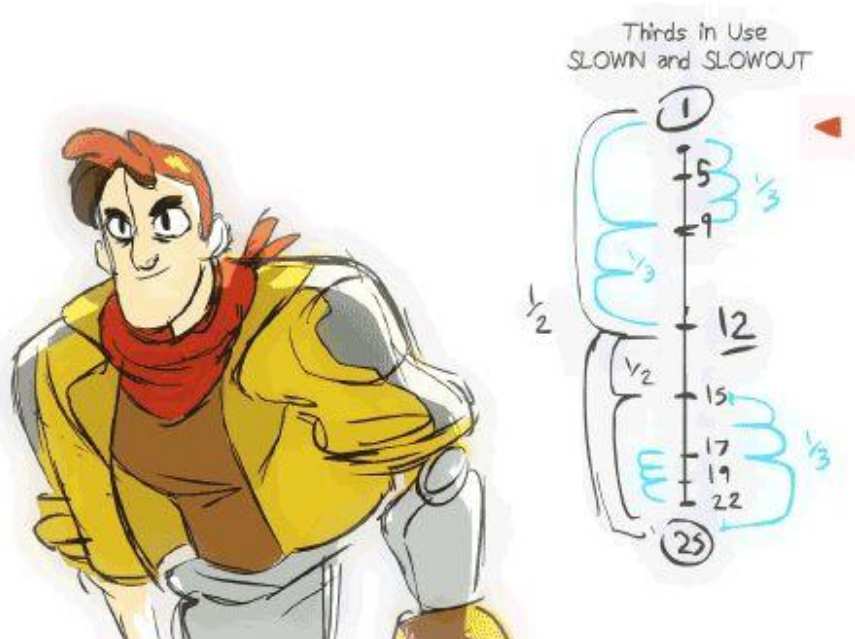


Figura 56. Imagem representando os keys, breakdowns, inbetweens e timecharts.

Desde o princípio pensava-se que o projeto era algo muito extenso para que apenas duas pessoas o fizessem. Com isso, buscou-se projetos semelhantes ao nosso, e que tenham desenvolvido uma equipe de voluntários para ajudar da produção do projeto. Isso nos permitiu encontrar um dentro trabalho de conclusão de curso do nosso próprio departamento para que tivéssemos uma base de como poderíamos chamar mais pessoas para nos ajudar, principalmente na animação e cenários.

12.2. Disciplinas de animação

Como forma de aprofundar os estudos em animação e disseminar informações sobre esse conteúdo, desenvolveu-se duas edições de um curso de extensão cujo objetivo era ensinar o básico da animação e propor um projeto final no tema, e, posteriormente uma disciplina prática visando matricular os interessados em fazer parte da equipe de produção do trailer animado. Visando divulgar o curso para os alunos da universidade, principalmente do Instituto de Artes, foi preparado

um material de divulgação (Figura 56) que seria postado, posteriormente, nos grupos do Facebook que continham alunos da Universidade de Brasília.

No material gráfico produzido, houve a liberdade de produção e criação de um nome para a disciplina que, no caso, foi “Fundão”, buscando remeter à ideia dos alunos que se sentavam no fundo da sala na escola e desenhavam enquanto em aula.

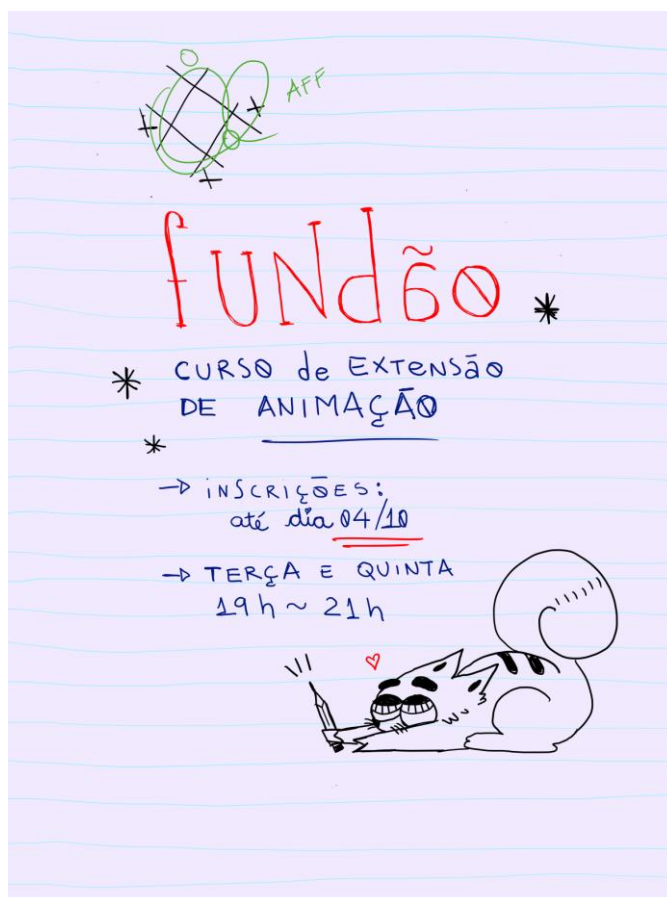


Figura 57. Material de divulgação para Web.

Para a criação de conteúdos lecionados nas matérias, utilizamos como referência o livro *The animator's survival kit* e como material complementar, o site do animador Toniko Pantoja. Houve também conteúdos mais pontuais para cada disciplina, os quais mencionaremos mais à frente.

12.2.1. Primeira edição do curso de extensão de animação

Para que houvesse tempo para estudar e definir com clareza a estratégia e metodologia de produção utilizada na animação, criou-se um curso de extensão de animação que se estendeu por duas edições.

A primeira edição foi estruturada como protótipo, tendo duração de 3 meses, comportando no máximo 30 alunos e acontecendo duas vezes por semana, consistindo em dois encontros de duas horas cada um. O foco foi o produto final da matéria: uma animação de no mínimo 30 segundos com uma pequena equipe. Tivemos como professor o animador Beto Souza, profissional que já atua como animador no mercado de jogos, e tivemos os convidados Tatiana Queiroz, Rayk Washington e Aleixo de Souza Leite, também da área de animação, para ministrarem conteúdos mais específicos da disciplina, como *storyboard* e pós-produção.

Buscou-se referenciar os conteúdos da matéria a partir de cursos de animação nacionais e internacionais, como o Schoolism e CG Master Academy, plataformas de cursos online com mestres de várias áreas da animação, e a Escola Revolution, localizada em Curitiba e fornecendo cursos online e presenciais. Com essa pesquisa foi possível compreender os tópicos ministrados na pré-produção, como o conceito dos personagens e como desenvolver suas criações a partir de silhuetas, *storytelling* (ilustrações que contam uma história), expressões, e o processo de criação dos cenários, que ambientam e contam aspectos do mundo.

Nesta edição, como mencionado anteriormente, o objetivo da matéria era que os alunos tivessem, ao final do semestre, um curta-metragem finalizado. A apresentação final seria a simulação de um *pitching*, que é a breve apresentação do material produzido com o intuito de vendê-la para algum estúdio, por exemplo. Dessa forma, a ementa foi focada em poucas aulas teóricas e várias destinadas ao desenvolvimento do trabalho final em sala, para que os alunos tivessem auxílio das monitoras e do professor.

Foi desenvolvido um calendário de entregas parciais do projeto para ajudar a turma a administrar o tempo e criar um ritmo de produção dentro da equipe. Além disso, para que fosse possível acompanhar todos os trabalhos, criou-se uma pasta

no Google Drive, onde eram compartilhados materiais das palestras, aulas e conteúdos extras que poderiam ajudá-los no projeto (Figura 57).

As instruções das atividades que deveriam ser entregues para que a animação fosse concluída deram-se início já no primeiro dia de aula: os alunos já teriam que ter os grupos formados na primeira semana do curso para que, na aula seguinte, construíssem o universo no qual se passaria o curta. O cronograma de aula fazia com que houvessem entregas semanais ou quinzenais, dependendo da complexidade da tarefa, mas os materiais que deveriam ser entregues durante a matéria eram: painéis de referência visual, roteiro, *storyboard*, *animatic*, *concept* dos personagens e cenários e, a partir disso, com a pré-produção finalizada os grupos já eram capazes de desenvolver as animações, que era a entrega final e, pelo calendário estabelecido, havia mais tempo de produção (Figura 58).

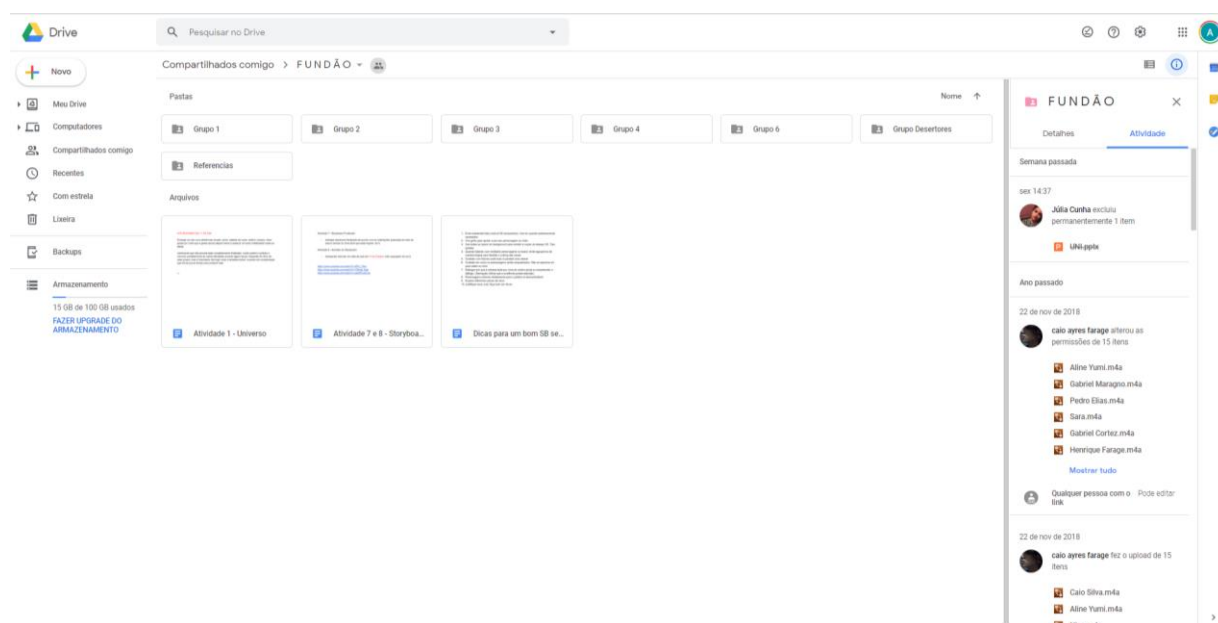


Figura 58. Pasta no Google Drive da primeira edição da matéria de animação.

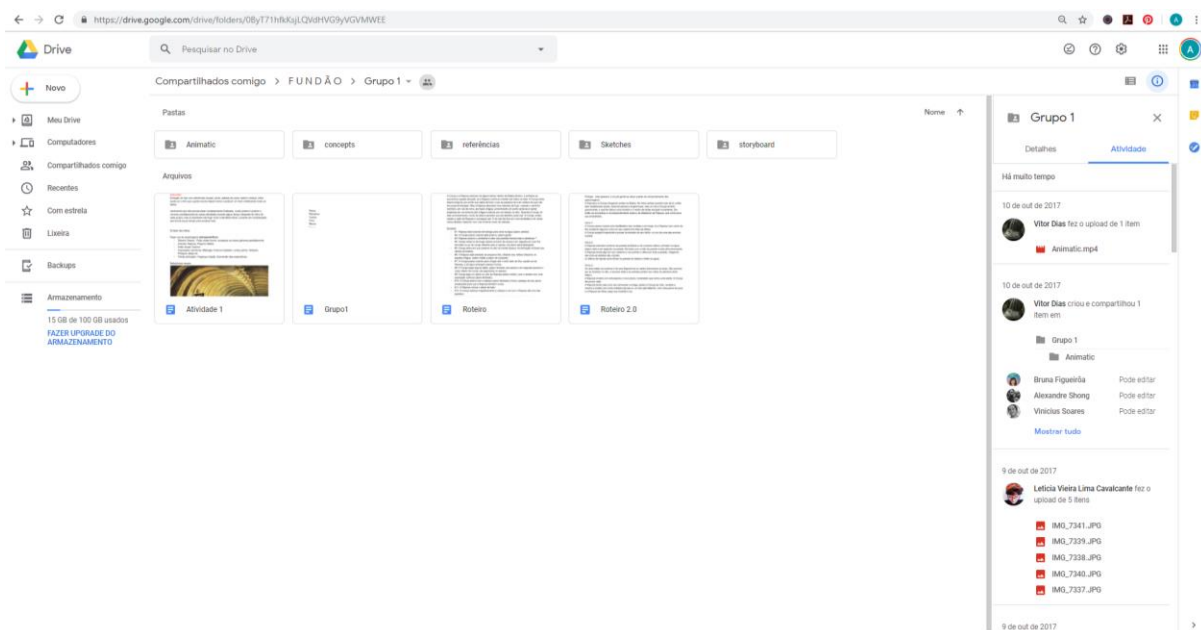


Figura 59. Pasta de um dos grupos que participou da primeira edição da matéria de animação.

Ao final da disciplina, devido a carga de trabalho e horário, alguns alunos haviam trancado a matéria, o que ocasionou em grupos com poucas pessoas para uma grande carga de trabalho, sendo necessário adaptar o escopo de alguns projetos (Figura 59).

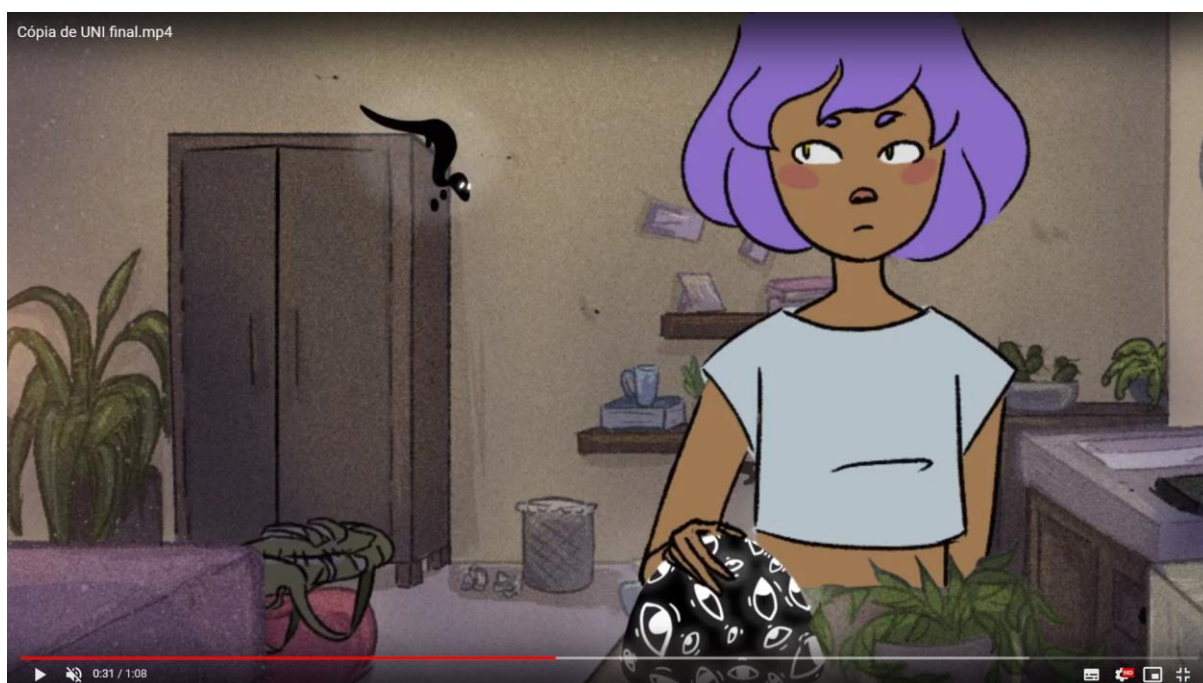




Figura 60. Alguns shots dos trabalhos produzidos pelos alunos da disciplina.

A simulação do *pitch* se deu fora do campus da universidade, ocorrido na Indie Warehouse, onde havia espaço para que outras pessoas pudessem participar da apresentação dos alunos. Com a conclusão da disciplina, foram coletados *feedbacks* acerca de como foi ministrada a disciplina, vendo os pontos que podiam ser melhorados, o que nos garantiu refazer a ementa para a próxima edição. Registramos problemas com o cronograma, a falta de rigor nas entregas, como transmitimos o conteúdo e, principalmente, a falta de aulas voltadas para exercícios de princípios da animação. Além disso, percebemos que o tempo de aula era muito curto para que fosse feita a pré-produção e a animação, o que prejudicou os alunos, já que não obtiveram o resultado esperado em seus projetos. Dessa forma, a ementa foi ajustada e iniciou-se outro processo de busca por um professor voluntário.

12.2.2. Segunda edição do curso de extensão de animação

Na segunda edição do curso de extensão, reformulamos a estrutura e estratégia de desenvolvimento da matéria a partir das críticas coletadas na edição anterior. O processo de divulgação, entretanto, deu-se da mesma forma. Preparou-se um novo material gráfico para divulgação nos grupos do Instituto de Artes, Departamento de Design e Faculdade de Arquitetura (Figura 60).



Figura 61. Material gráfico para divulgação da segunda edição do Curso de Extensão em Animação.

A nova ementa foi focada para a pré-produção de um curta ou projeto de série animada, visto que na edição anterior, a pré-produção foi muito apressada, trazendo problemas ao longo da produção, o que gerou frustração entre os alunos.

Para essa edição, o objetivo era que a partir da pré-produção feita em um tempo adequado, os alunos teriam ao final o roteiro, personagens, cenários, *animatic* e o *pitchbook* da animação (material com o objetivo de vender um projeto audiovisual, contendo o essencial do projeto para apresentar aos investidores) para que, posteriormente, tivessem a liberdade de escolherem seguir com a produção do

projeto, podendo ter apoio ou algum investimento externo. A apresentação final do projeto, assim com na edição anterior, seria em forma de *pitch* na Indie Warehouse.

A aula manteve-se com duração de 3 meses, ocorrendo duas vezes por semana, visto que não havia disponibilidade de horário dos organizadores para que fosse ministrada por três dias. Também se manteve a lotação para 30 alunos.

Junto da professora Tatiana Queiroz, preparamos antecipadamente materiais de suporte e uma apostila já contendo todos os exercícios que seriam feitos ao longo do semestre. Focamos em aulas teóricas, onde apresentamos os 12 princípios da animação, o que serviria de base para uma melhor compreensão de como transmitir os movimentos dos personagens criados. Mantivemos as aulas com convidados para falarem de assuntos mais específicos, já que foi algo muito bem recebido pela turma da edição anterior.

Um dos *feedbacks* da primeira edição do curso foi de que não havia tanta clareza em como eram dadas as menções pelos trabalhos. Dessa forma, a apostila foi muito bem recebida, assim como os materiais extras que foram disponibilizados para que os alunos imprimissem. A apostila foi baseada no curso de animação da Savanna College of Art and Design (SCAD), a qual continha a teoria de todas as aulas bem como os exercícios que deveriam ser entregues. Para os exercícios, focou-se em passar apenas 4, de forma que houvesse tempo para receber o *feedback* e, aos que tivessem disponibilidade, refazer e mostrar para reavaliação e, enquanto isso, darem continuidade à produção do material para o *pitchbook* (Figuras 61 e 62).

FUNDÃO

APOSTILA DE EXERCÍCIOS 1º/2018



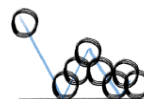
Exercícios individuais & Pontuação

Bola de Tênis e de Boliche	10%
Ciclo de Caminhada	10%
Body Turn e Model Sheet	10%
Saco de Feijão	10%
Sketchbook	10%
Total	50%

Exercícios em grupo & Pontuação

Roteiro	5%
Concept de Cenário	10%
Concept de Personagem	10%
Storyboard	10%
Pitchbook	10%
Participação	5%
Total	50%

Você precisa pensar em diminuir a frequência do comprimir e esticar (se houver alguma). Se presente e feita da mesma forma que a bola de tênis, a animação perderá credibilidade já que não se sabe mais qual o material que está sendo representado.



O EXERCÍCIO

Seu exercício consiste em animar duas cenas separadamente: uma bola de tênis e uma bola de boliche, ambas atravessando a cena, chegando ao lado oposto. A bola de tênis deverá ter de 3 a 5 quiques antes de chegar ao final da animação, terminando seu movimento no chão rolando suavemente. Ela também poderá continuar quicando para fora da cena, se o animador achar que dessa forma a animação será mais apelativa. Recomenda-se usar o "The Animation Survival Kit", do Richard Williams, para uma explicação mais aprofundada desse exercício e para um maior entendimento de todos os princípios introduzidos hoje na aula.

NÃO FAÇA

1. Não renderize a bola. Apenas a silhueta é o suficiente;
2. Não adicione nenhum efeito especial como sombra, luz, contraste etc;
3. Não preencha a bola com cor;
4. Não faça mais que uma bola para cada cena. As cenas devem conter APENAS uma bola;
5. Não adicione detalhes nas bola, como os furinhos da bola de boliche.

PODE SER FEITO

1. Pode desenhar uma linha que sirva de chão para a bola;
2. Pode fazer a bola em perspectiva, mas é muito mais difícil. Muito mais! Então cuidado. Para o primeiro exercício, recomenda-se uma cena lateral, sem muitos artifícios para tentar impressionar. Aprender os básicos é essencial para cenas mais difíceis;
3. Pode escolher o tamanho da bola na cena;
4. Não importa de qual lado o movimento se iniciará.

Lembre-se que a tudo que aplicamos aqui hoje será utilizado para sempre em todas as animações que você fizer. Animar ambas as bolas com cuidado não só influenciará na sua nota, como te ajudará no futuro em animações mais complexas e com personagens orgânicos. Se houver qualquer outra dúvida no exercício, não hesite em falar com a professora ou com as monitoras.

Figura 62. Apostila produzida pela professora Tatiana como material auxiliar da disciplina.

Turma do Fundão 1/2018

Exercício: _____

Nome | Matrícula: _____

Qualquer dúvida ou consideração,
não hesite em entrar em contato
comigo! :)

Whatsapp 9.9991-3435
E-mail tatqueirozq@gmail.com



CrITÉRIOS de Avaliação

	0	.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
Uso dos 12 Princípios da Animação;											
Credibilidade e Eficácia da animação;											
Qualidade da animação;											
Qualidade do traço e Estética geral;											
Entregue no dia correto e preenchendo todos os critérios;											

Pontuação do exercício

Soma da pontuação		x4 = %		Menção	
Comentários					



<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">  <div style="text-align: center;"> Turma do Fundão 1/2018 Explicação dos critérios de avaliação </div>  </div>					
Critérios de Avaliação	5	4	3	2	1
Uso dos 12 Princípios da Animação;	Ótimo trabalho! É evidente o bom uso dos princípios na animação e todos são usados apropriadamente.	Bom trabalho! Sólido uso dos 12 princípios, acima da média. Mas, com mais dedicação, pode ser melhor refinada.	Trabalho mediano. A animação é adequada, mas é necessário um maior tempo de estudo para refinar a animação.	Trabalho inferior. Sem entendimento dos 12 princípios, levando a qualidade da animação à níveis rascos ou nulo.	Migulé Tentou me enganar mas dois podem jogar esse jogo.
Credibilidade e Eficácia da animação;	Ótimo trabalho! Formas consistentes, suaves e controladas. O uso de uma boa referência é evidente.	Bom trabalho! As formas funcionam, com pequenas inconsistências. A ilusão da vida está quase lá. O uso da referência é evidente.	Trabalho mediano. Inconsistências mais evidentes. A animação é visivelmente irregular, tirando a ilusão da vida. O uso de referência precisa de mais atenção.	Trabalho inferior. Credibilidade e eficácia são extremamente baixas. O uso de uma referência é de baixo à nenhuma.	Migulé Tentou me enganar mas dois podem jogar esse jogo.
Qualidade da animação;	Ótimo trabalho! Boa renderização do personagem e/ou material. Demonstra pensamento criativo.	Ótimo trabalho! Renderização do personagem e/ou material são acima da média.	Trabalho mediano. A composição de materiais e personagens é incerta e confusa.	Trabalho inferior. Sem entendimento do que é animar.	Migulé Tentou me enganar mas dois podem jogar esse jogo.
Qualidade do traço e Estética geral;	Ótimo trabalho! Qualidade profissional de trabalho. Ótimo controle e bom uso da ferramenta.	Ótimo trabalho! Bom controle de traço e uso da ferramenta. O estudo de modelo vivo é bem vindo para refino.	Trabalho mediano. Controle mediano da ferramenta.	Trabalho inferior. Desenho com técnica deficiente, com pouco ou nenhum uso da ferramenta.	Migulé Tentou me enganar mas dois podem jogar esse jogo.
Entregue no dia correto e preenchendo todos os critérios;	Exercício completo e entregue na data estabelecida anteriormente, no google drive.	Exercício completo e entregue na data estabelecida anteriormente, em meios externos (pendrive, HD externo etc)	Exercício completo e entregue atrasado no google drive.	Exercício incompleto e entregue atrasado em meios externos (pendrive, HD externo etc)	Migulé Tentou me enganar mas dois podem jogar esse jogo.

Figura 63. Critérios de avaliação da disciplina.

Para essa turma, também, além das entregas semanais ou quinzenais dos exercícios dos princípios de animação, mantivemos datas fixas para apresentações do projeto final para toda a turma. Os alunos não deixavam de receber *feedbacks* em sala, mas haviam 3 datas em que deveriam apresentar 30% do projeto, 70% do projeto e, ao final, 100% dele. Isso serviu para deixá-los motivados ao mostrarem seus trabalhos para a turma e receberem *feedbacks* de todos, além de prepará-los para a apresentação final e gerar o ritmo de produção em equipe.

Essas edições da disciplina foram muito importantes para nós, já que conseguimos aprender conteúdos pertinentes para nosso projeto e também atendemos uma demanda crescente que alunos da universidade tem. Esperamos que o projeto sirva de motivação para outros semelhantes dentro do departamento e fora dele.

12.2.3. Disciplina prática - Criação da equipe

Após sermos monitoras das duas edições da disciplina de animação pudemos discutir mais sobre como organizaríamos uma equipe, mantendo o traço, estética e pintura homogêneos.

Para compor a turma, divulgamos para os alunos que já tinham participado das edições do curso de extensão em pré-produção e animação, e havia também uma lista no departamento de Design para possíveis interessados. Tínhamos menos de três meses para fazer o que esperávamos: alguns cenários, *props* (que são objetos que ajudam a ambientar os cenários) e animações. A nota dos alunos seria dada conforme as entregas semanais ou quinzenais especificadas. Para monitorarmos essas entregas e termos os materiais produzidos disponíveis mesmo após o término da disciplina, fizemos uma pasta no Google Drive (Figura63).

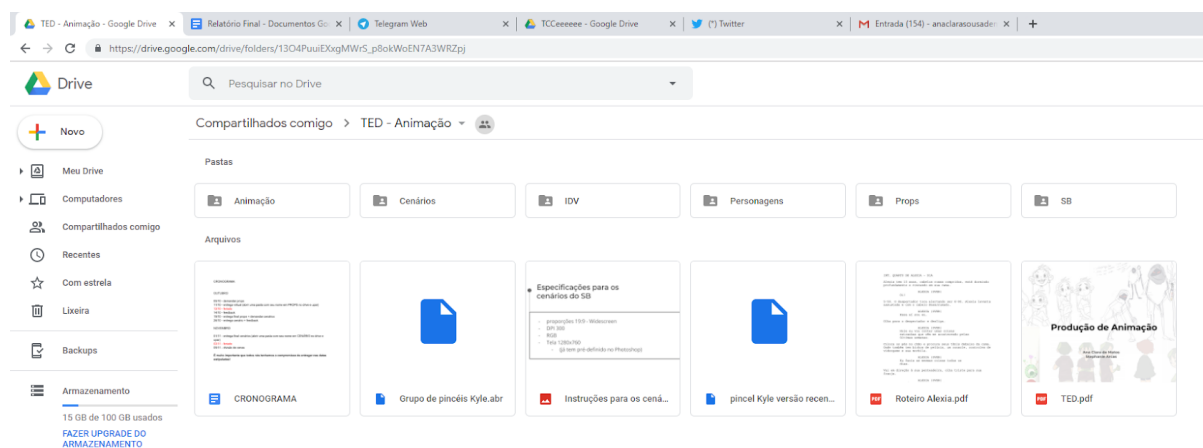


Figura 64. Pasta do TED.

No primeiro mês da matéria, iniciamos o trabalho de pré-produção com a equipe. Para isso, introduzimos todo o conceito da nossa animação, apresentando o material já produzido. Compartilhamos com a turma nosso roteiro, personagens e *storyboard*, que ainda estava em fase de desenvolvimento. O restante do tempo do curso seria destinado à animação de algumas cenas e, para isso, teríamos que finalizar o material para entregar aos alunos e ensiná-los o que eram as *time charts*,

como lê-las e, também, ensiná-los a usar o programa que utilizou-se em todo o projeto, o Toon Boom Harmony.

Para a etapa de pré-produção do curso, organizamos um calendário de entregas. A primeira semana de aula seria destinada à produção dos rascunhos dos *props*, que listamos e iríamos disponibilizar para que escolhessem, de forma que cada aluno tivesse, em média, dois materiais para produzir. A segunda, após receberem os *feedbacks*, seriam as entrega desses materiais já renderizados. Essa dinâmica se repetiria para todas as outras entregas, mas com um prazo maior para os cenários e as animações devido à complexidade.

Para que a linguagem gráfica ficasse clara, foi feito um pequeno manual com algumas limitações em relação à espessura da linha, textura do pincel e a forma de pintar. Além disso, para cada *prop* que listamos, foi escrito um pequeno texto, detalhando sua importância para a história, a relação com o mundo e palavras-chave de seus conceitos (Figuras 64 e 65).

Lista de Props

OLHA AQUIIIII:

- Quando for desenhar os props, tenha em mente que é material para um desenho animado, então as coisas devem ser apelativas, exageradas e muito características.
- Pode por rostinho nas coisas, se você achar que seria interessante
- Manda email, msg no face ou liga pra gente se tiver qualquer dúvida! (stephanie: 982282290, Clara: 984328820)
- Vamos pedir os PSDs de vocês! **LINHA, SOMBRA E COR SEMPRE EM CAMADAS SEPARADAS**
- Preste atenção nos personagens finalizados para que a linha e as cores não fiquem destoantes!
- Em nossos arquivos, costumamos usar os brushs básicos do Photoshop e o do Kyle T. Webster.
- **Evite fazer linhas muito grossas!**
- **Evite usar o preto puro e branco puro!**

LISTA

- Opala / Opala com faixas de táxi - **Thainá**
A ideia do carro é que ele seja retrô mesmo, sendo referente ao veículo já fora de linha feito aqui no Brasil, destoante da época em que a Alexia vive. E é inspirado na lenda do Opala preto! mas não precisa ser preto pq a lenda é meio macabra e o Baruque (dono do carro) é só amor.
- Bolsa / Mochila da Alexia - **Chips**
A personagem é saudosa com o passado. Tínhamos a ideia de que a mochila dela seria algo passado para ela na família, aparentando ser velha e surrada (porque ela gosta muito).
- Controles e videogame (2118) - **Rafaela**
No ano de 2118 esperamos que toda a tecnologia tenha sido modificada. Há a automatização de diversos setores, robôs que desempenham tarefas consideradas mais "manuais". Imaginamos algo comparado ao VR que está sendo desenvolvido atualmente, mas não tenham medo de testar alternativas aqui! Por ser futurístico e ainda não ter a ambientação completa criada, as ideias de vocês podem acrescentar muito na construção desse mundo <3
- Bichos de pelúcia - **Julia**

Figura 65. Imagem da lista de props com as instruções e itens a serem desenhados.

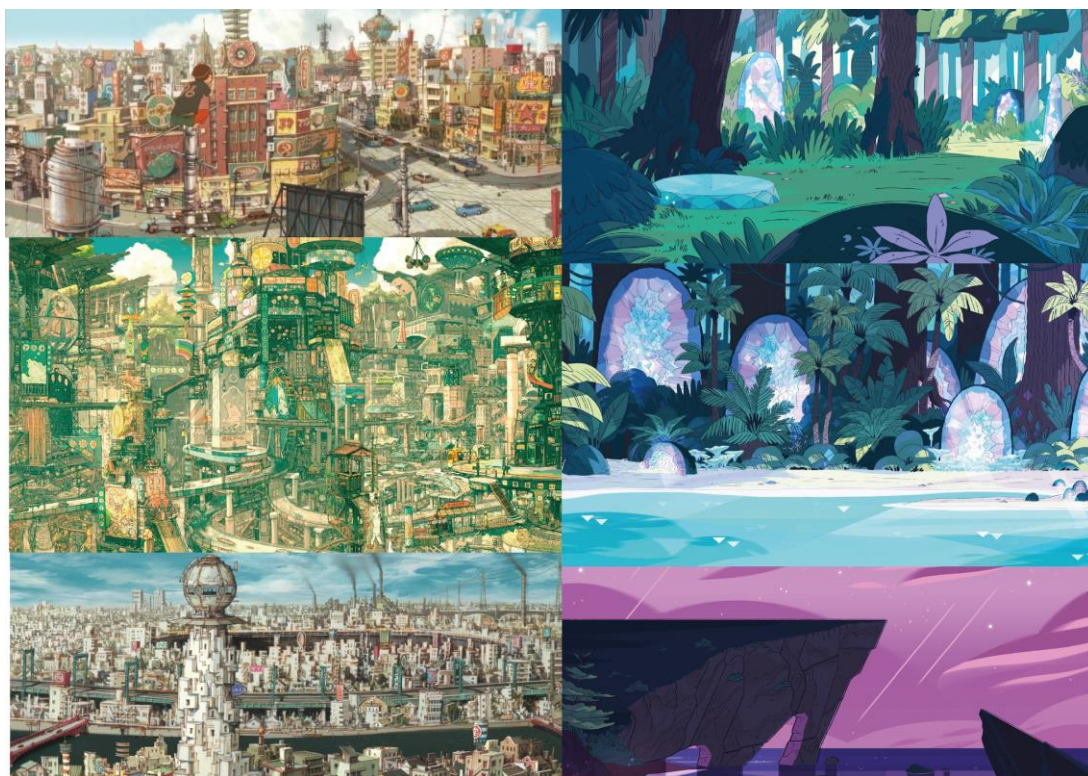


Figura 67. A esquerda - Tekkonkinkreet. A direita - Steven Universo.

Assim como na entrega dos *props*, fizemos as especificações do formato dos cenários em um documento que pudesse ser acessado pelos alunos. A maioria em das cenas utilizava um cenário no formato 1920x1080 px, e alguns casos especiais, onde a câmera caminhava pela ilustração, o formato era conversado com o responsável pelo *shot*. Também especificamos o pincel a ser utilizado, entretanto nem todos tinham acesso a ele, o que nos fez buscar alternativas similares.

Embora a turma tivesse pouca familiaridade com cenários, tivemos resultados muito satisfatórios, podendo utilizar as composições fazendo apenas as modificações necessárias nas cores e traços, além de que isso nos serviu para que mapeássemos nossas dificuldades de alinhamento e desenvolvêssemos um material interno de cenário mais completo para o resto das ilustrações a serem feitas por nós duas (Figuras 67, 68, 69 e 70).

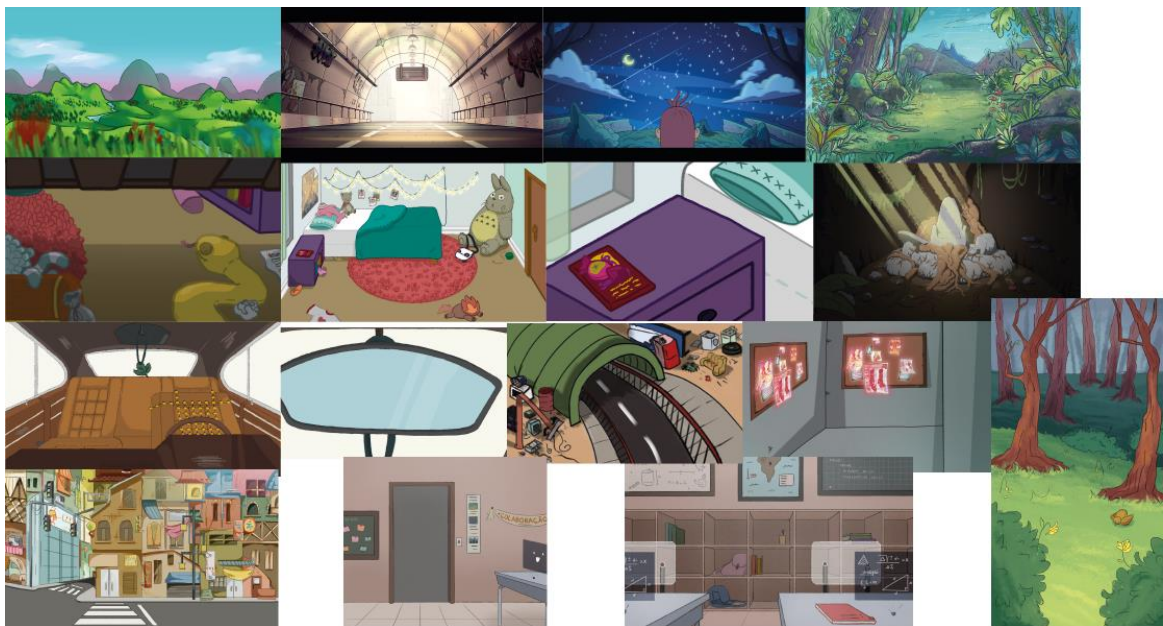


Figura 68. Cenários produzidos pela turma.



Figura 69. Autoras e alunos do TED que colaboraram com a produção do trailer.



Tamanho do brush para lineart: no máximo 5pt. Na maior parte foi usado o 5pt. Mas usei também 4 e 3pts.

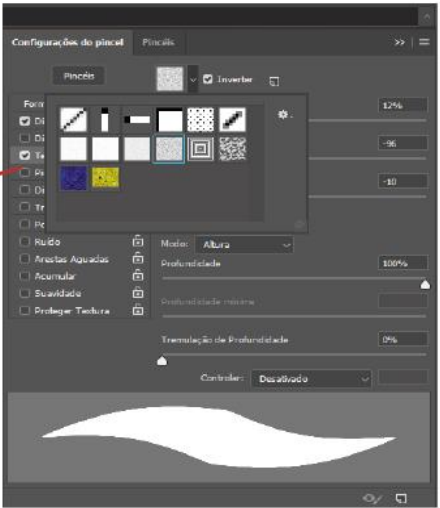
O brush para a lineart foi o padrão do photoshop sem textura. Ao longo da pintura foi-se apagando algumas linhas e adicionando novas com textura. O print é a tela de configuração dos pincéis com a textura selecionada!

Efeitos de camada: multiplicação e luz indireta

Brushs usados na pintura:

Pincéis gerais do PS - soft brush e hard brush

Matt brush (no drive) - texturas! Foi mais usado o ADD line detail e ADD texture A (o primeiro foi mais como hard brush e o segundo como soft!)



Método de pintura:



Lineart (com opacidade)



Dividir a pintura em planos (o que está mais perto, no meio e mais longe)



Definir o foco de luz



determinar os pontos mais escuros!



botar luz e sombra



botar os detalhes: pintar lineart, texturas, etc.

Figura 70. Manual do cenário.



Método de pintura:

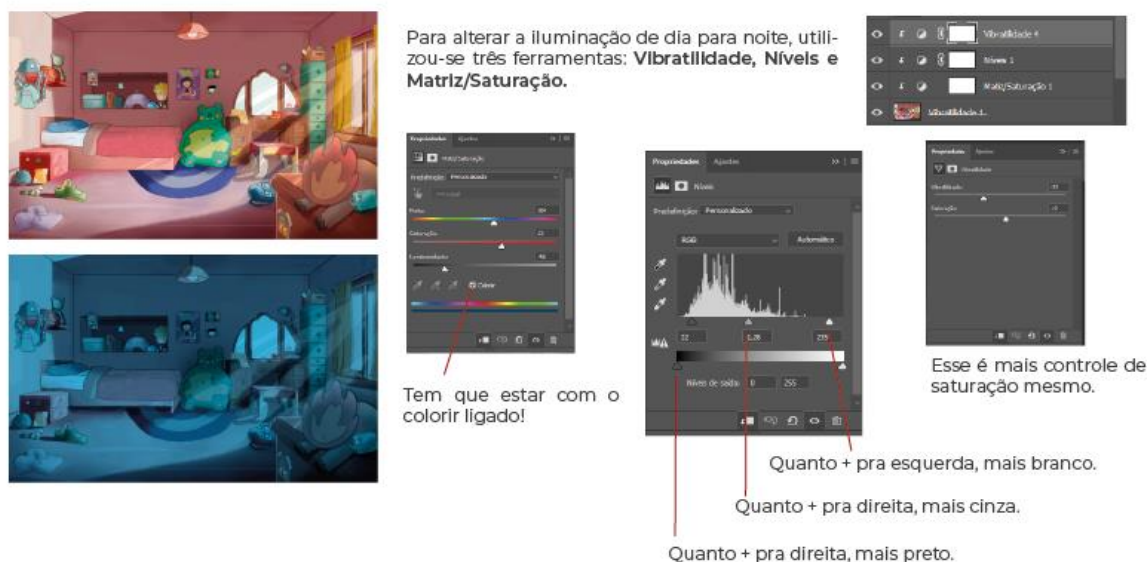


Figura 71. Manual do cenário.

O último momento do curso foi dedicado para a animação. Isso requereu que já tivéssemos finalizado o *animatic*, que no nosso caso era provisória até termos uma trilha original. Para deixarmos clara a proporção dos personagens, fornecemos as *model sheets* e as *expression sheets* de cada um deles, material que já havia sido desenvolvido anteriormente.

O desenvolvimento de uma cena animada tem várias etapas, sendo elas a elaboração dos *key-frames*, *breakdowns*, *time charts*, *inbetweens* e o *clean up*. O *clean up* é a etapa na qual botamos o contorno de acordo com as especificações da nossa animação e apagamos o excesso de linhas. Essa etapa não foi feita pelos alunos da disciplina, já que seria algo que alinharíamos mais a frente do projeto.

Separamos as cenas e permitimos que os alunos escolhessem qual queriam animar de acordo com a sua dificuldade. Em cada arquivo incluímos *time charts*, fazendo com que eles fossem responsáveis por preencher os *inbetweens*. Porém,

como nós nunca tínhamos feito *time charts* antes, cometemos alguns erros e a turma teve liberdade para alterar o espaço entre os desenhos para que avaliássemos se a animação estava adequada depois.

Preparamos a turma para animar dando aulas básicas sobre como fazer a leitura da *time chart*, alguns tipos de espaçamento entre *frames* e como utilizar o software de animação Toon Boom Harmony (Figura 71).



Figura 72. Exemplo de time chart produzido na matéria.

Na Figura 71 vemos uma linha vertical, essa é a *time chart*, nos números que estão ao longo da linha pode-se ver os outros elementos. Os *keyframes* são os circulados, os sublinhados são os *breakdowns* e o restante são os *inbetweens*. Ao entregar um arquivo para os alunos, eles estavam encarregados de desenhar apenas os *inbetweens*.

12.3. Método de produção em dupla

Com a matéria e a ajuda dos alunos aprendemos muito e pudemos pensar em uma forma de produção que fluísse apenas entre nós para finalizarmos o trailer.

Criamos um método produtivo em que sempre estivéssemos em etapas diferentes, ou seja, enquanto uma fazia as *time charts*, a outra estava, por exemplo, colocando *inbetweens*. Visando ter um controle da relação do que já está concluído, em andamento e sem começar, fizemos uma planilha no Microsoft Excel contendo todas as cenas da animação e colocamos as seis tarefas que garantiriam a cena finalizada: *time chart*, *inbetween*, cenário, *clean up*, cor e pós-produção.

Dividimos também os cenários que cada uma teria que entregar, sendo que a expectativa de entrega para estes era bem mais longa, devido à sua complexidade.

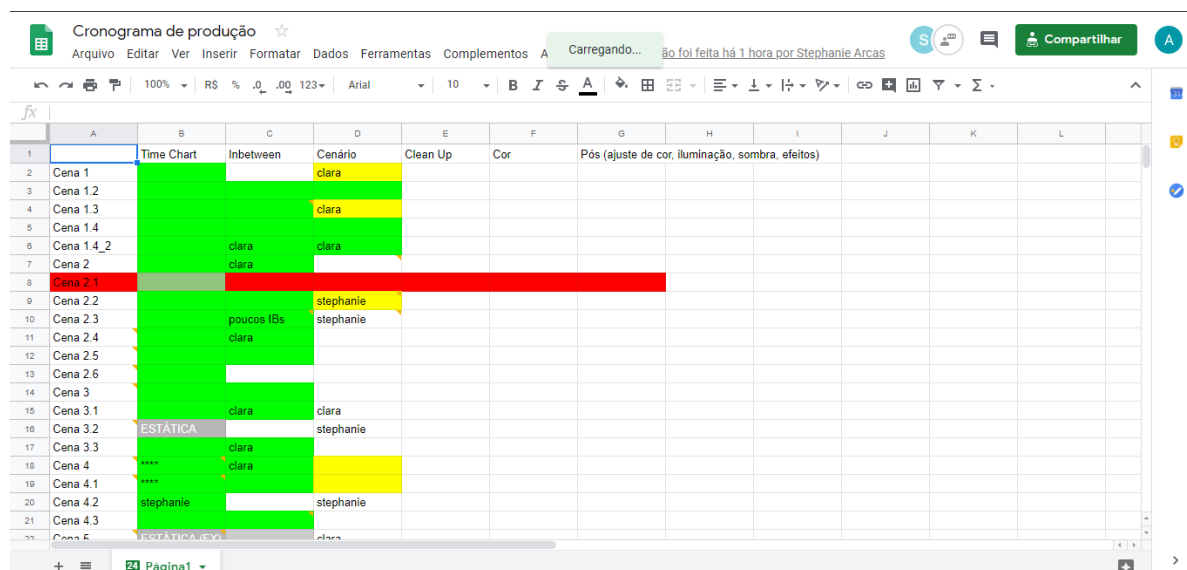


Figura 73. Cronograma de produção.

A única questão que ainda não havia sido definida entre a equipe era a questão do *clean up*. Após todas as animações serem feitas, definiu-se a espessura da linha dos personagens a curta distância, média e longa. Além disso, foi decidido

que haveria variação de peso na linha do contorno, o que poderia ser feito no próprio programa do Toon Boom.

Após a cena ter o *clean up*, já era possível colori-la utilizando as cores disponibilizadas nos *concepts* finais renderizados. Não houve necessidade de se preocupar com a iluminação e harmonização dos personagens com os cenários gerados, visto que as correções e equilíbrios de cores seriam feitas na pós-produção (Figura 73).

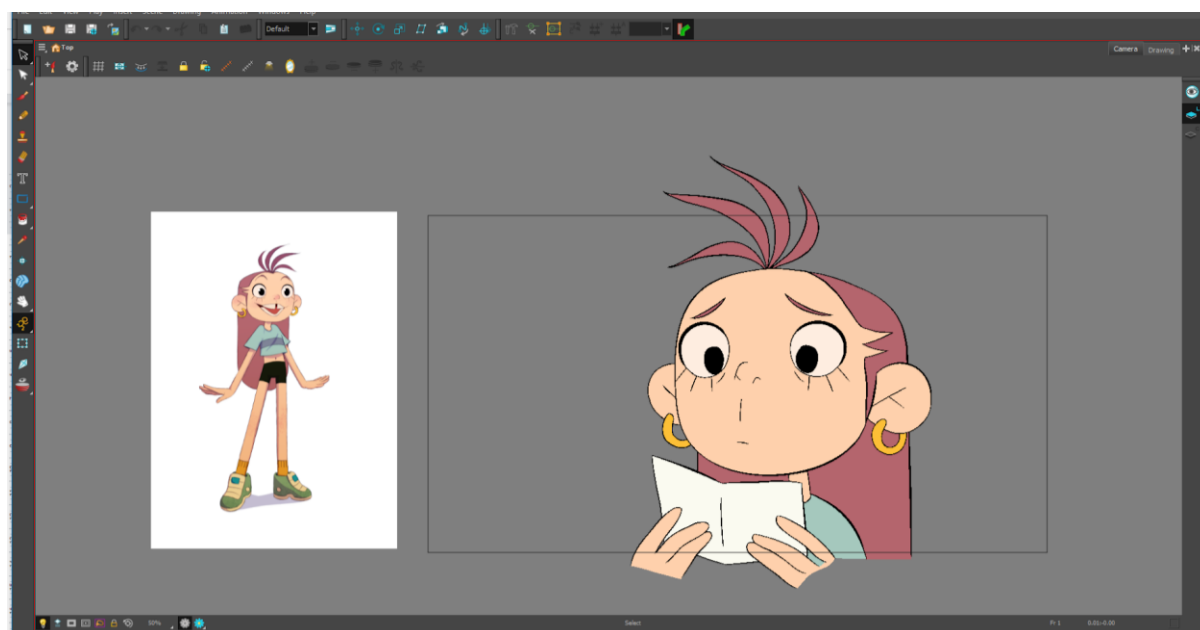


Figura 74. Animação com clean up e colorização.

13 MÚSICA

Visando a produção da trilha sonora e dos efeitos que acompanhariam o trailer, entramos em contato com o músico Eber Filipe que tinha afinidade com os estilos musicais que gostaríamos para a série animada. Fizemos esse contato com uma antecedência de seis meses ao prazo que estabelecemos para a finalização do trailer.

Para produção da música, primeiro finalizamos o *animatic*, estabelecendo o tempo total do trailer, mas não selecionamos os efeitos sonoros, visto que queríamos ver as possibilidades de prazo e o quanto podíamos demandar com o músico. Além disso, baseamos o trailer a partir de um monólogo que a personagem principal fala durante a animação. Dessa forma, também iríamos fazer a gravação da voz da dubladora para inserirmos no trailer junto da música.

Para facilitar a visualização da nossa proposta, inserimos no trailer o tema do filme “O mundo dos pequeninos” do Studio Ghibli. O tom místico da música se assemelhava a ambientação que queríamos para o trailer e, a partir do tema colocado no *animatic*, buscamos por músicas que tivessem os instrumentos que se encaixariam na proposta futurista do universo de Alexia e folclórica de Topia.

Como principal referência, selecionamos o músico Keitaro Ujii, conhecido pelo nome Snail’s House que produz músicas eletrônicas feitas, principalmente, por sintetizadores. Outro músico que encontramos em nossas pesquisas foi o compositor e animador Louie Zong, que tem um estilo variado de composições, nos chamando atenção pelas criações no gênero *lo-fi*, estilo musical que utiliza técnicas de gravação de baixa fidelidade. Buscamos também referências de trailers de animações, como o de “As memórias de Marnie” e Steven Universo, que correspondiam ao sentimento geral que queríamos transmitir. Tivemos também acesso ao material que o músico que iria nos ajudar no projeto já havia produzido, o que nos fez visualizar com mais facilidade o estilo musical que ele seguia e que também se assemelhava com as nossas referências.

Unindo esse material, decidimos fazer um gráfico de humor para auxiliar na construção da música. O gráfico de humor é o documento que divide, em intervalos de tempo, os momentos da animação e quais sentimentos a música deve passar.

Para que ficasse claro o entendimento, separamos a animação em 5 partes: descoberta e aventura, decisão, tensão e sombrio, desânimo e medo. Essas sensações foram retiradas a partir do *animatic* e tem a descrição do que acontece nesses momentos e a relação dos personagens com as cenas.

Junto do gráfico de humor fizemos um gráfico de tensão, que serve para compreender a energia de cada cena, qual é mais calma, agitada, podendo haver relação com a quantidade de instrumentos e o tipo deles que estariam na composição, auxiliando na construção do clímax do trailer (Figuras 74 e 75).

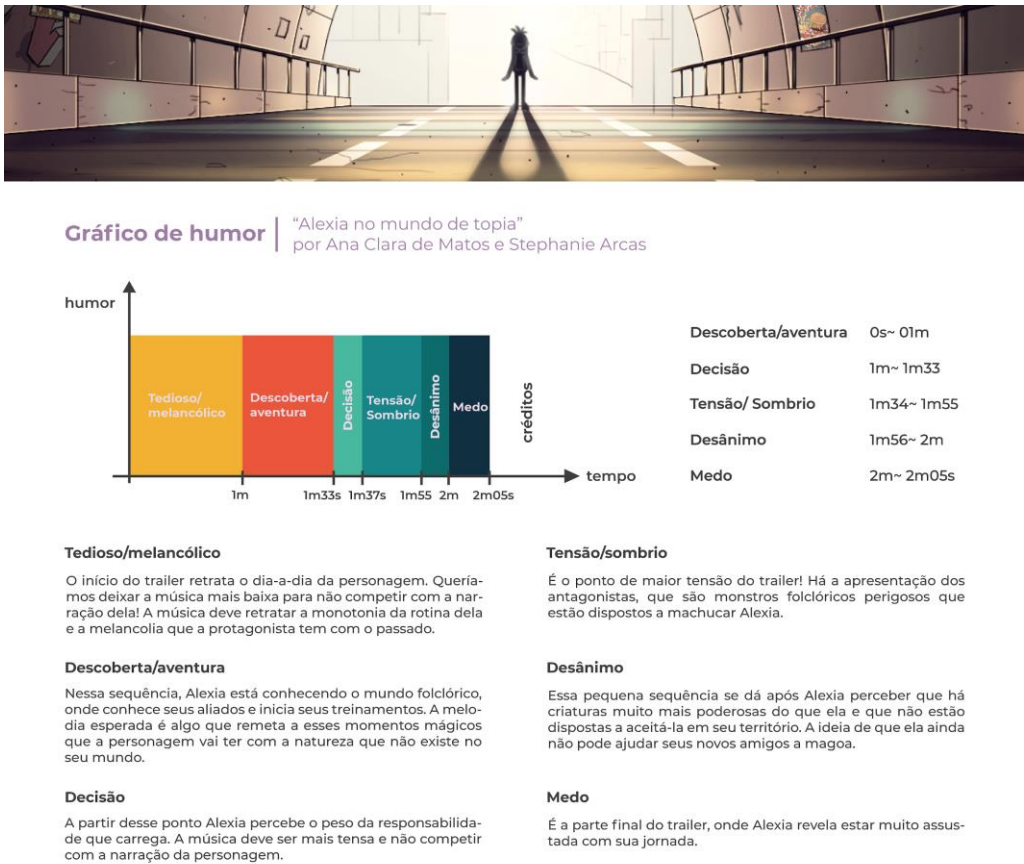


Figura 75. Gráfico de humor para a produção da música.



Gráfico de humor | “Alexia no mundo de topia”
por Ana Clara de Matos e Stephanie Arcas

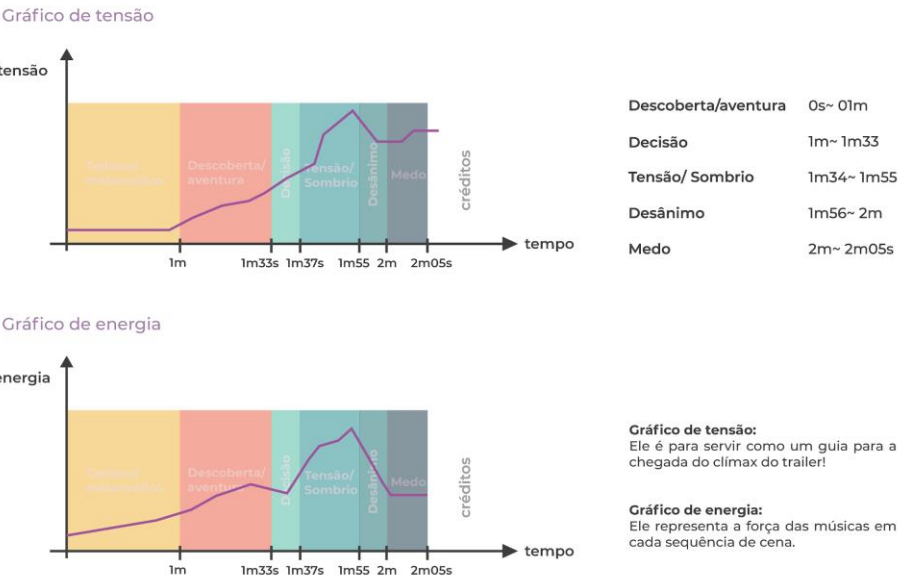


Figura 76. Gráfico de tensão para a produção da música

Depois de construir o material para a trilha sonora, solicitamos ao músico um dia de gravação para as falas da personagem e também vimos que era possível a gravação de efeitos sonoros, como caminhada, vento e o som do despertador, por exemplo. Vimos também a possibilidade desses efeitos terem o tratamento de áudio junto com o da música, fazendo com que já houvesse a implementação do áudio, da dublagem e da música, com os sons nas alturas corretas para que não ficassem sobrepostos na edição. Dessa forma, não teríamos que nos preocupar em tratar o áudio nós mesmas.

Para prosseguirmos com os efeitos sonoros, construímos uma lista de sons que identificamos como necessários no trailer, estabelecendo o tempo de início e o de fim. Com o intuito de facilitar a produção para o músico, enviamos o arquivo do *animatic* para ele junto da lista para que pudesse acompanhar com o vídeo o tempo de exposição dos sons listados, dando liberdade para que ele alterasse os tempos

caso sinta necessidade, ou que os implementasse direto na trilha sonora (Figura 76).

Despertador (som bravo e o clique quando ela toca para desligá-lo) **2s ~ 6s**
Cabelo espetando
Barulho do joguinho (ganhando e perdendo) **14s~ 16s**
Crianças falando no corredor cheio - 14s~ 47s
Barulho de papel 23s**Sinal da escola** (Meio futurístico) **37s**
Passos em concreto (alexia está arrastando o pé) **38s ~48**
Trânsito com gente na cidade 48s~ 51s
Carro velho 53s~ 56s
Um som para uma planta média nascendo rapidamente (folhas desamassando?)
1m2s~1m4s
Um som para a plantinha pequena nascendo! **1m11s**
Passos na grama
Botando a mão na água 1m13s
água saindo do rio num esguicho 1m15s~ 1m17s
câmera girando 1m18s ~ 1m20
efeito para um soco fraco no ar, de vento (vush vush) (ela erra o soco) **1m21s~ 1m24s**
Passos num túnel (dois são humanos e um é um robô) - 1m24s~ 1m26s
Tela de jogo start e chuva batendo na janela 1m26s~1m28
Vento na grama e folhas 1m34s~ 1m38s
Barulho de pedra rachando (Dão um soco na parede) **1m43s 1m44s**
Arbustos mexendo 1m45s 1m47s
Barulho de vulto (vush vush) **1m47**
Som de garras 1min50
Som da boca abrindo 1m54s 1min56
Vento no túnel 1min58s

Som de uma câmera se apagando/desligando (imagino que o som da narração, por ser um vídeo, possa ser diferente, mais distante!) **2m2s**

Figura 77. Lista de efeitos sonoros.

A etapa de produção da música ocorreu em paralelo com a animação e finalização do trailer, visto que era um produto ao qual pedimos ajuda externa. Para acompanharmos esse desenvolvimento o músico nos mandava atualizações constantes, principalmente na fase inicial de produção da melodia, ainda sem os instrumentos corretos.

14 PÓS-PRODUÇÃO

A pós-produção é a etapa na qual são feitos todos os ajustes necessários para que a animação esteja pronta para ser exibida. Nela é utilizado algum tipo de software de edição, onde é feito a aplicação de efeitos especiais, como partículas, iluminação e correção de cor, além da exportação das cenas e a edição final com a música e os efeitos sonoros. No caso do presente projeto, foram-se utilizados os programas After Effects e Premiere.

Para que essa etapa pudesse ser realizada, era necessário que estivessem finalizados o *clean ups*, a colorização e os cenários das sequências da animação. Visto que já havia um gráfico de humor feito anteriormente para auxiliar a composição da música, este foi utilizado para servir de parâmetro em relação a como deveria ser a ambientação criada a partir dos ajustes no After Effects do trailer, de forma que houvesse harmonização das sequências de imagens com a música.

De acordo com o gráfico de humor e com a música, notou-se os tipos de efeitos que seriam interessantes inserir no trailer para fortalecer o sentimento transmitido nas sequências animadas, e já era perceptível que em todas elas os efeitos de correção de cor nos personagens e nos cenários deveriam ser aplicados. Em alguns outros momentos de tensão e apreciação, por exemplo, outros efeitos foram usados, como *lens flare*, movimentação de câmera e partículas (Figuras 77 e 78).

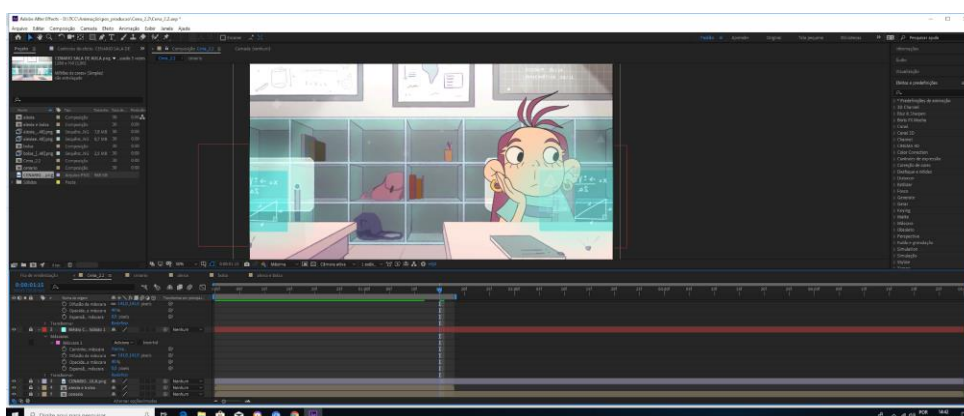


Figura 78. Cena sendo editada no After Effects.

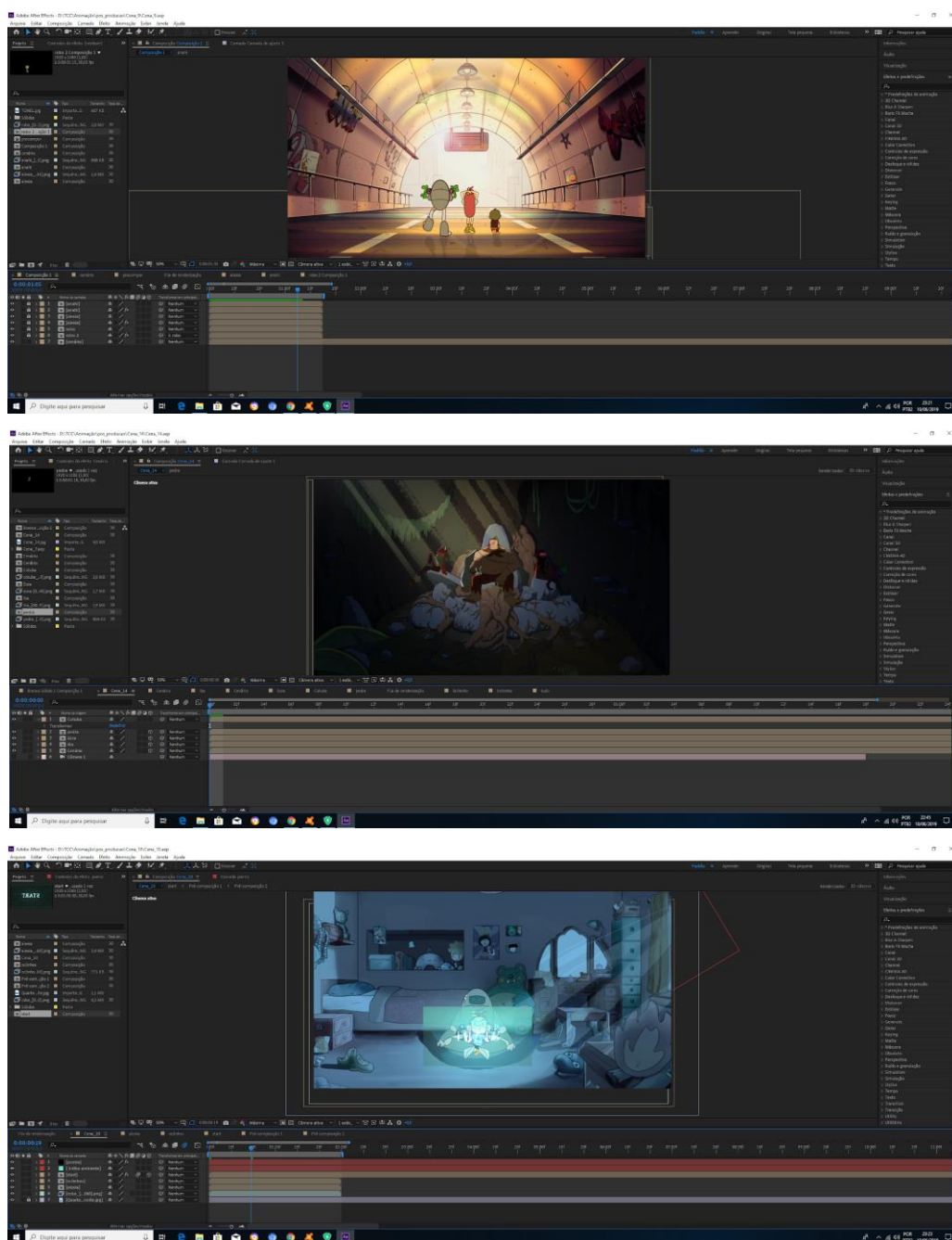


Figura 79. Sequências da animação editadas no After Effects.

A edição final, já com todos os ajustes do After Effects, foi feita no Premiere. Nesse momento foi feita a inserção de todos os cortes de cena, a redução de tempo ou prolongamento de alguma sequência, as transições de uma para outra e a inserção da dublagem, música e efeitos sonoros.

15 IDENTIDADE VISUAL

Enquanto a equipe de artistas colaborava com a animação do trailer da série, os estudantes de Design Julia Lozzi e Bryan Nicholas ajudaram na confecção da logo do projeto, na qual desenvolveram diversas alternativas na disciplina prática de produção.

O projeto necessitava de uma logo que combinasse com todo o restante das artes e da história, para se apresentada ao final do trailer e no *pitchbook* da série.

As alternativas desenvolvidas (Figura 79) foram interessantes, pois mostravam bem que havia dois mundos diferentes na série. Mas, infelizmente, ela ainda não estava tão atrativa e com a identidade esperada.



Figura 80. Rascunhos e alternativas desenvolvidas por Julia Lozzi e Bryan Nicholas.

No semestre da apresentação da diplomação, decidimos continuar trabalhando na identidade visual do projeto para fazê-lo ficar mais chamativo. Mas sem focar muito nesta etapa, por não ser o real objetivo do projeto.

A logo do desenho animado, Star Contra as Forças do Mal (Daron Nefcy), foi a principal referência para a nova alternativa (Figura 80).



Figura 81. Logo de Star vs The Forces of Evil.

Tentamos produzir algo que parecesse que foi feito escrito com um pincel chato (*lettering*). Simplificamos um pouco e foi decidido retirar a questão dos dois mundos da logo. Utilizou-se uma das características mais marcantes da personagem principal, a franja dela que está sempre para cima, e ela foi encaixada no *lettering* (Figura 81).

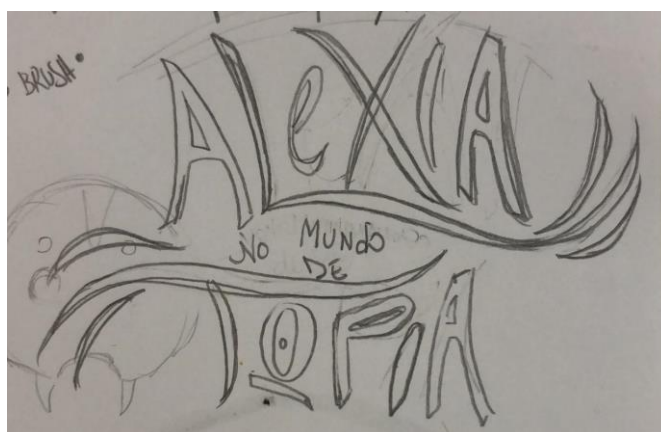


Figura 82. Rascunho da logo da série.

Na alternativa final, o desenho sofreu algumas modificações, e ganhou uma mecha de franja a mais. Apesar de chegar em um resultado mais satisfatório, acredita-se que a logo ainda tenha como ser mais refinada, tanto nos seus traços, como o texto entre “Alexia” e “Topia” (Figura 82).



Figura 83. Resolução da logo até o momento da entrega do relatório.

16 ALEXIA NO MUNDO DE TOPIA

O trailer conta o início da jornada da protagonista e apresenta os dois mundos em conflito, assim como os vilões e os amigos que ajudarão Alexia a superar seus medos e angústias.

A história é narrada pela própria Alexia e se passa em Brasília, no ano de 2119, mostrando a rotina da garota que se demonstra insatisfeita com o rumo que a tecnologia tomou, passando por cima do meio ambiente para deixar a humanidade mais “confortável”.

A garota costumava fazer as mesmas coisas todos os dias, acordar, ir para a escola e voltar no mesmo táxi de sempre que sua mãe pagava para buscá-la, entretanto, neste dia foi diferente. Um robô de quem Alexia tinha comprado um lanche mais cedo, criou um carinho pela garota e a esperou do lado de fora da escola para agradecê-la e, já surpreendida pela nova companhia, teve outra surpresa, viu que o modelo do carro que sempre vinha buscá-la era diferente, mais antigo, e o motorista também. Mas como tinha a mesma placa, decidiu entrar mesmo assim.

Enquanto no carro, Alexia viu pelo retrovisor a verdadeira aparência do motorista, que se apresentou como Baruque, ser revelada. Ele tinha bico e penas e, enquanto a transformação acontecia, eles atravessavam o túnel mais distante da cidade, revelando o verdadeiro destino da garota. Alexia estava na verdade sendo levada para Topia, o mundo onde toda a natureza, animais e flora, que a garota ansiava em ver, ainda existia. Durante o percurso, Baruque revelou que precisavam da ajuda de um humano saudoso pelo passado e empático que, no caso, tinha que ser ela.

Em Topia, Alexia conhece Anahí, um de seus fiéis amigos que a ajudarão a entender a magia que existe dentro dela. E, a partir de então, ela passa a ter treinamentos com Baruque e Anahí, além de conhecer e se encantar por Topia. Entretanto, a chegada de Alexia à Topia deve ser mantida em segredo, uma vez que humanos não são bem-vindos lá, e há aqueles que farão de tudo impedir isso. A protagonista tem uma máscara que ajuda a camuflar sua presença humana no mundo, mas, no momento em que ela toca em uma planta em Topia, Alexia se

lembra de uma memória distante e, por algum motivo, nesse mesmo instante, Cotuba já sabe da presença da garota. Ibá e Eora são então chamados para darem um jeito na situação.

Embora Alexia tenha que assumir uma grande responsabilidade, o trailer busca representar, sob a ótica de uma criança, o medo da protagonista, sentimentos de angústia, ansiedade e o seu amadurecimento que acontecerá ao longo da série (Figura 83).



Figura 84. Cenas de “Alexia no Mundo de Topia” finalizadas até o momento da entrega do relatório.

17 CONCLUSÃO

A produção de todo o material para a série animada mostrou-se ser uma experiência extremamente satisfatória, de grande aprendizado e troca de conhecimento. O processo foi desafiador e encontrou-se várias dificuldades no caminho, como pensar numa estratégia que se adequasse e fosse viável à equipe, os prazos, encontrar uma linguagem gráfica única e testar estilos de desenho e pintura com os quais não se tinha tanta familiaridade.

O resultado ultrapassou as expectativas, o trailer foi um resultado agradável, mas todos os outros subprodutos que foram criados a partir dele também: os dois cursos de extensão em animação, os projetos de pesquisa feitos sobre o tema, participações em congressos, a disciplina prática com a equipe, além da troca de experiências com todos os envolvidos no trailer.

Durante o processo, houve cenas, planejamento de personagens, cores, texturas e layouts que foram repensados diversas vezes para que se chegasse ao resultado almejado e, ainda assim, existem cenas que podem ser alteradas, animações que podem ficar mais fluidas e cenários que podem ser refinados, mas isso tudo fez parte do processo de aprendizado de técnica e gestão de tempo, podendo estar sujeito a alterações posteriormente.

Alexia no Mundo de Topia foi um projeto que fez a equipe crescer em conjunto, pessoalmente, como artistas e profissionais na área de animação. Desenvolver algo no campo da animação sempre foi uma vontade da dupla e é importante saber que este não é um trabalho que, dentro de um prazo tão curto, possa ser desenvolvido apenas por uma ou duas pessoas, e sim uma equipe. Espera-se que o projeto tenha inspirado outros alunos com o mesmo desejo de entrar na área de animação e ter outras iniciativas de compartilhamento de conteúdos, seja na faculdade ou fora dela. Além de incentivar a reprodução da cultura brasileira em diversas mídias.

18 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BECK, Marcus. **O que é Worldbuilding?** [S. l.], 23 jul. 2018. Disponível em: <https://mbeck.com.br/blog/hqs/o-que-e-worldbuilding>. Acesso em: 16 jun. 2019.
- CASCUDO, Luís da Câmara. **Geografia dos Mitos Brasileiros**. 1 ed. São Paulo: Global, 2012.
- FERREIRA, Cláudio Augusto. **Personagens folclóricos, deuses, fantasmas e História extraordinária de Yotsuya em Tôkaido: o sobrenatural na cultura japonesa**. 2014. Tese (Mestrado em Letras Orientais) - Faculdade de Filosofia, São Paulo, 2014. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-06012015-180330/publico/2014_ClaudioAugustoFerreira_VOrig_V1.pdf. 16 jun. 2019.
- FOSTER, Michael Dylan. **Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yokai**. 1. ed. [S. l.]: University of California Press, 2009. ISBN 9780520253629.
- FURNISS, Maureen. **The Animation Bible, a guide to everything, from flipbooks to flash**. London: Laurence King Publishing Ltd, 2008.
- GLEBAS, Francis. **The animator's eye, adding life to animation with timing, layout, design, color and sound**. 1 ed. Focal Press, 2013
- KENNEDY, Mark. **"Presentation of Storyboards" by Joe Ranft**. [S. l.], 18 set. 2016. Disponível em: <http://sevendcamels.blogspot.com/> Acesso em: 16 jun. 2019.
- MELO, PEDRO. **Anime & Folclore: Youkai**. [S. l.], 15 ago. 2018. Disponível em: <https://www.geekblast.com.br/2018/08/anime-folclore-youkai.html>. Acesso em: 16 jun. 2019.
- SCHUTT, DIEGO. **As 15 melhores dicas da Pixar para criar histórias memoráveis**. [S.l.], 21 jun. 2013. Disponível em:

<http://ficcao.emtopicos.com/2013/06/dicas-pixar-criar-historias/>. Acesso em: 16 jun. 2019.

SICOE, Veronica. **Top 5 WORLDBUILDING Must-haves**. [S. l.], 26 abr. 2014. Disponível em: <https://veronicasicoe.com/2014/04/26/top-5-worldbuilding-must-haves/>. Acesso em: 16 jun. 2019.

SNYDER, Blake. **Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need**. 1 ed. Michael Wiese Productions, 2005.

THOMAS, Frank; JOHNSON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney Animation**. 1. ed. New York: Disney Editions, 1995. 575 p. ISBN 0786806707.

TORRES, MARCOS. **O que é Character Design?**. [S.l.], 5 jul. 2017. Disponível em: <https://designculture.com.br/o-que-character-design>. Acesso em: 16 jun. 2019.

WARD, Caleb. **10 Tips for Creating Storyboards from Dreamworks**. [S. l.], 15 jul. 2014. Disponível em: <https://www.premiumbeat.com/blog/10-tips-for-creating-storyboards-from-dreamworks/>. Acesso em: 16 jun. 2019.

WATANABE, Masako. **Storytelling in japanese art**. 1 ed. New York: Metropolitan Museum of Art, 2011.

WIKIPEDIA. **Besta do Apocalipse**. [S. l.], 18 fev. 2019. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Besta_do_Apocalipse. Acesso em: 16 jun. 2019.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. Faber & Faber, jan. 2002.